COMPUTER MEDIA MAGAZINE

Hacker

月刊ハッカー

1988 MARCH

3・3 No.19

定価 550YEN

週刊 漫画ゴラク増刊



誌面刷新 決定!!

ゲームマシン3番勝負
コミケット33取材記
PC8801 JOY STICKの製作

MSX2でRPGを作ってしまうゾ! 講座
パソコン活用テクノロジー
X68000の徹底活用
スーパー改造マニュアルFM編
現代ゲーム考現学 なるほど・ザ・ゲーム
秋葉原学園マンガ ハッキング・ハッカーズ

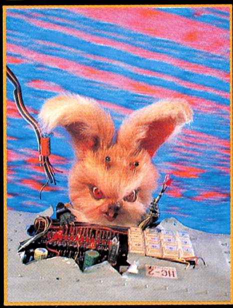
HACK SPECIAL

'87ゲーム大賞! '88ゲームトレンド大予想



ファミコンディスクシステム用
お・待・た・せ・!!の第2弾
FANTASY
ファミコン界初めて!!
亜空間
防害キャラ
ブロック
ボール
立体ゲームの決定版!
レーザーパドル
今すぐ君も挑戦してみよう!!
DISK HACKER
HACKER
今だったら生ディスク2枚サービス
キミのディスクシステムにディスクハッカーをセットするだけで、ゲームディスクをらくらくバックアップ
特価
Ⓐ ディスクハッカー(生ディスク2枚付) ¥6,500
Ⓑ 生ディスク5枚セット ¥3,000
DISK HACKER ○バージョンアップ会員登録中
ハッカージュニアは販売しておりません
①ハイパーショット(高速連射)
②ビデオ出力端子
③ステレオ音声出力端子
④オートスローモーション回路
⑤FM音源対応
君のファミコンをパワーアップ
ハッカージュニア改造組立キット
¥5,800 送料サービス
ハッカープロもよろしく
HACKER KIT
ロリータブロックくずし
亜紀とつかさの不思議の壁
20のポーズ!!
亜空間、防害キャラを避け、レーザーパドルを操作!!
ブロックをくずしていくと、美少女 亜紀とつかさが悩ましいポーズで迫ります♡
(隠しコマンド、隠し画面はひ・み・つ!)
企画・製作
Super Pig
標準価格 4,900円
好評発売中!!
エミちゃんの燃えろ野球拳!!
忘れないでネ!
第3弾アドベンチャーゲーム3月発売予定!
〒104 東京都中央区銀座7-14-16 太陽銀座ビル1F KKハッカーインターナショナル
希望商品名
〒住所
氏名
電話番号
年齢
18才未満の方がお申し込みのときは、保護者名をご記入下さい。
※あなたが録画、録音したものは個人として楽しむ等のほかは、著作権法上、権利者に無断では使用できません。
※仕様の一部を改良の為、予告なく変更することがありますので、御了承下さい。
お申し込みは今すぐハガキかお電話で!
代理店、業者の方大歓迎!
東京03-546-1117(代表)
〒104 東京都中央区銀座7-14-16太陽銀座ビル1F
株式会社
ハッカー・インターナショナル
代金のお支払いは商品到着時でOKです。(一部地域を除く)
現金書留の場合は希望商品名を明記の上直接お送り下さい。

Hacker

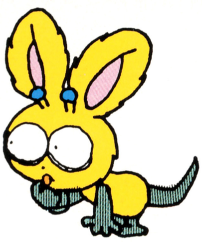


3

MARCH
1988
No.19

COVER
A.D. Chika Kanda
Photo Takuya Kimura

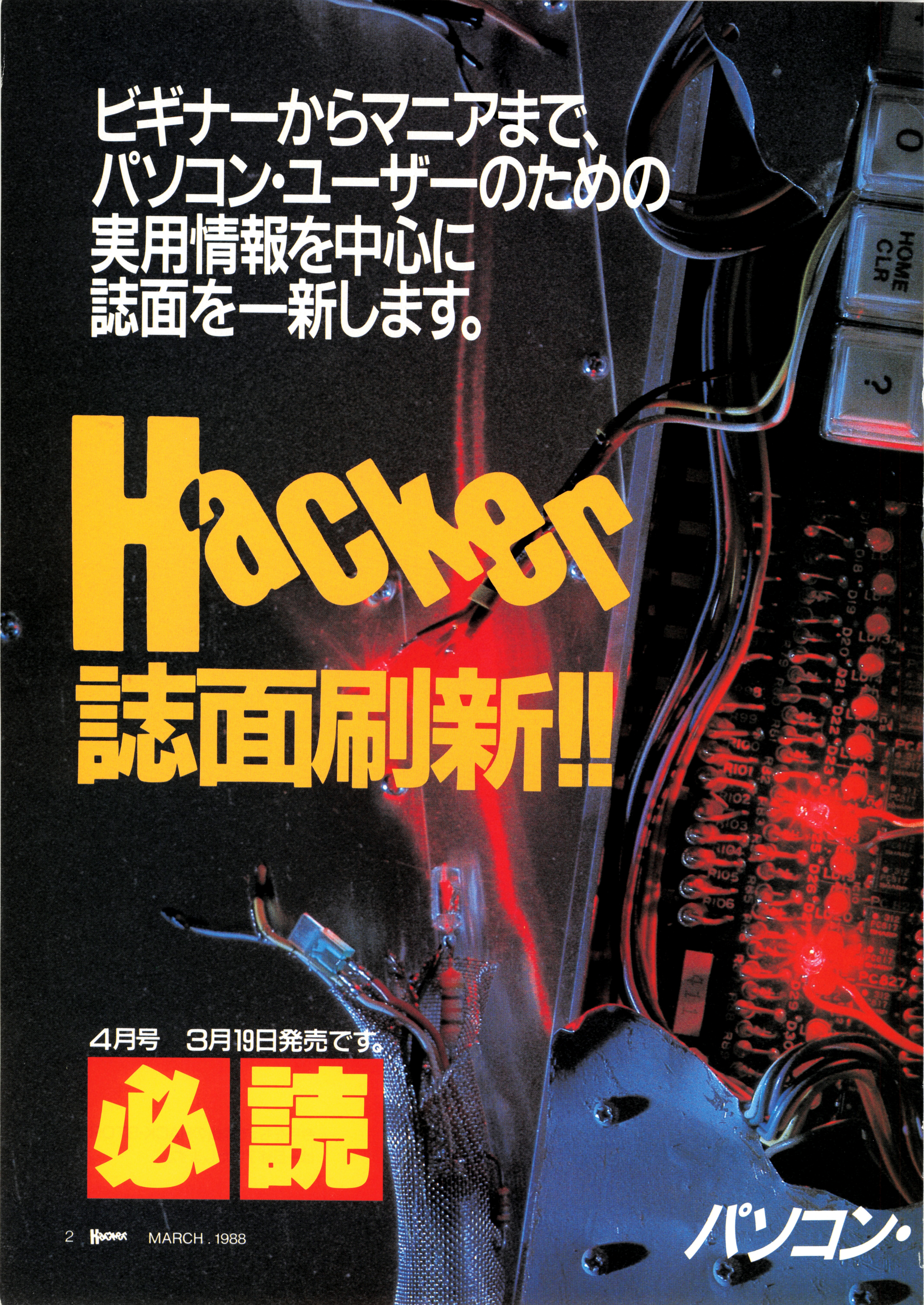
今月の表紙



CONTENTS

部屋に散らばっていたコンピュータ・パーツを1時間位で、組み上げたハックは、そのマシンを使ってHacker大改造のためのプログラムに取りかかった。

(今月をもって表紙のHACK・STORYは一旦終了いたします。)


ビギナーからマニアまで、
パソコン・ユーザーのための
実用情報を中心に
誌面を一新します。
Hacker
誌面刷新!!
4月号　3月19日発売です。
必読
パソコン・
HOME CLR

SPEC DEVICE

パソコンユーザーの実践工夫学

エプソンPC-286Lラップトップだ。

POWER UP KNOW-HOW

あなたのシステムをパワーアップさせる

中古マシンで最新機種に迫る!

HACKER HARD CHECK

新製品徹底スペックテスト

毎回新製品を完全徹底分析
使い勝手を追求する

GAME & HOBBY

ゲームファンのためのトレンド情報

SOFT TECHNOLOGY

初心者のための便利講座

ユーザー110番

消費者協会開設

中古機器

完全お買得情報

★他

ユーザー便利情報誌を追求します。

HACK REPORT SPECIAL

アフター・バーナー・ぱにっく

in SUNSHINE CITY



今回はゲームセンターや家庭用ゲームで有名なSEGAが某月某日に池袋サンシャイン噴水広場で行なった、『アフター・バーナー・パニック』の時のことをお話ししたいと思います。

そもそも、『アフター・バーナー』って何？

エー、本当に知らないんですかー!!今ゲームセンターでいちばん流行ってるゲームですよォ!?。ちょっと大型なので、小さいゲーセンには無いかもしれませんが、ほとんどのお店に置いてあるでしょうに!!。

映画の『TOP・GUN』の主人公のように戦闘機でドッグファイトするゲームです。本当は隠しコマンドで話が変わるんだけど、1つはスタート時に全てのスイッチを押し続けて見ましょう（スタートボタンも忘れずに）。

『アフター・バーナー』は体感ゲームだと言いますが体感っていったい何？？

このゲームには4つのタイプが有ります。

①ダブルクレイドル・タイプ大きな箱の中に入ってゲームをします。箱が前後左右に傾きます。
②クレイドル・タイプ（コマンダータイプ）専用の椅子に腰掛けて遊びます。椅子が左右に傾きます。

ここまでの2つが体感タイプです。これは絶対一度は試す

価値があります。(のめりこんでも私は知りません!!)後の2つは小さいゲームセンター用です。

③シティ・タイプ

SEGAのテーブルゲームは全て『シティタイプ』と呼ばれています。そのサイズと同じ(よーするにテーブルの事ですね)でつくられています。

④アップライト・タイプ

日本では幻とされているタイプで、おもにUSA出荷タイプです。つっ立って遊ぶタイプです。

どうです、勉強になったでしょう??。

たかがゲームでイベントなんて…

『アフター・バーナー』はなんとCD、LP、ビデオ、LDなんかが出ていて、LP、CDはオリコンなんかでも結構な評判なんですよ。先日テレビのビデオソフト情報でも紹介されていてビックリしました。

今迄のゲーム(『スペースハリアー』なんか)もLD、CDの発売をしていましたが、今回はバックにフジサンケイ・グループが付いているので、さらに活気に満ちたのかも知れませんが……。

『アフター・バーナー』グッズはその他にも、超でかポスター、アフターバーナー・キャップ(帽子ですね)、テレフォン・カード、ゲーム・カード(今やカードでゲームが楽しめるんですよ)、Tシャツ……。まだまだ沢山あるそうです。今回はそれらの発売を記念してSEGAサウンドチームのコンサートだったのです。

ではそろそろ、その時のお話しを始めたいと思います。



噂のヘビメタ・バンド(??)アフター・サウンドチーム登場

誰もいないステージの上にいきなりのエレキの音と共にアイドル気取りで駆け出して来るサウンドチーム“アフター・バーナー”の曲で幕が開く。

ここまではナカナカでしたが、いきなり宣伝の人間(営業だったらスイマセン、イダさん)が訳の分からない司会との話し合い(いやー私はこうゆうのが苦手で)。それから『アフター・バーナー』に関するクイズ大会。あまりに観客が多くてほんの一部の人しか答えられませんでした。(当ててもらえなかった、クヤシイ!!)。

お次は待ってましたのゲーム大会。みんななかなか白熱していましたが、レベルはそこそこで、私でも優勝できたかなと思いました(当り前ですね、私は業界人なんだから)。

最後はまたサウンドチームのバリバリ(MYAU君、さすがヘビメタ少年!!)ミュージック……のはずだったのですが、突然『音が出ない!!』。……さすがMYAU氏、はずしてくれます。しかし少しも戸惑わず、ギャグなんかを飛ばし合って(さすがにMYAU氏は必死でしたが)なんとか直ったみたいでした。(誰とは言わないが配線ミスか??)

アフターバーナー、アウトラン、そして今度のNEWゲーム『サンダーブレード』の曲までアンコールで聞かせてくれて、『気持ちE』でした。

その日の帰り、池袋中のゲームセンターでSEGAの体感ゲームに列ができたのは言う迄もありません。



アフター・バーナー・グッズを読者にプレゼント!

最後に、リッチな南紀白浜からアフター・バーナー・グッズのプレゼントがあります。今回ここのコーナーで紹介したグッズと感想を葉書に書いて送って下さい。その場でグッズが貰えなかった人には嬉しい敗者復活ですね!。

A　アフターバーナー・キャップ



B　ゲーム・カード



C　特大ポスター

'88年のゲームトレンドを占う



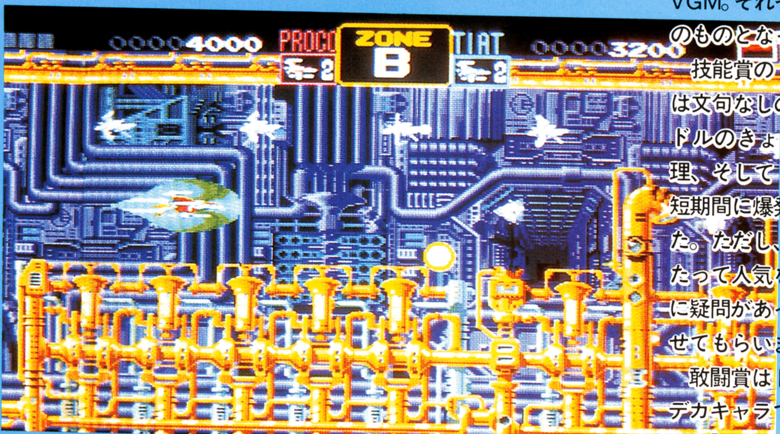
アーケードゲーム部門

大賞 DARIUS

技能賞 AFTER BURNER II

敢闘賞 R-TYPE

殊勲賞 OutRun



第1部

昨年も膨大な数のゲームが生まれ、そして消えていった。その数は新人アイドル歌手の比ではない。それらのあるものはすでに忘れられ、またあるものはいまだに超ロングランの売行きを続けている。その競争の激烈さも、賞取りに明け暮れる歌謡界に決してひけをとるものではないのだ。

このムジョウカン漂うゲーム界で、'87のゲーム大賞に輝いたのはどのゲームか!? やや時期はずれながら、本誌が自信と独断をもって選ぶ、1987年のベスト・ゲームはこれだ!!

◎講評

大賞は「ダライアス」。横3画面の迫力・ボディソニック・好みのレベル・コースを選べ・マルチエンディングそしてゲームをドラマチックに演出するVGM。それぞれの効果が相まって最高のものとなっています。

技能賞の「アフター・バーナーII」は文句なしの授賞です。ダブルクレイドルのきょう体に素晴らしい3D処理、そして1ゲーム200円でも通用し短期間に爆発的なインカムを稼ぎました。ただし、Iでの失敗、長期間にわたって人気を維持できるか、という点に疑問があったため大賞からははずさせてもらいました。

敢闘賞はドラスピと比べましたが超デカキャラで「R−TYPE」の勝ちです。「アウトラン」はベストバランス賞とでも言いましょうか、先に述べたバランスが最高（ゲーム史上最高だと思う）であり老若男女にうけ超ロングヒットを続けています。

'87ゲーム大賞はこ



パソコンゲーム部門

大賞 Ys(イース)

技能賞 TESTAMENT

敢闘賞 マンハッタンレクイエム

殊勲賞 天使たちの午後2

特別賞 スペースハリアー

◎講評

大賞の「イース」は今までのパソコンゲームになくグラフィック、スクロール、VGMのすべてにおいて優れているというバランスの良さが買われました。堂々の大賞授賞です。

このイースとがっぷり四つの争いを繰り広げたのが、技能賞に輝いたBA-SHOHOUSEの「テスタメント」。まさに職人プログラマの鏡、という声も聞かれたほど、その芸の細かさには目を見張るものがありました。

駄作の宝庫・アダルトゲーム界から殊勲賞に「天使たちの午後2」が選ばれたのも朗報です。



ゲームマシン部門

大賞 ドラゴンクエストII（ファミコン）

技能賞 アフターバーナー（SEGA）

敢闘賞 グラディウスII（MSX）

殊勲賞 サラマンダー（MSX）

れだ

◎講評

大賞と3賞をファミコン、SEGA、MSXが分け合うという政治的色合いの濃い（?）授賞結果となりましたが、PCエンジンの「功夫」も技能賞候補で最後まで争いました。ドラクエは敢闘賞でいい、グラディウスを大賞に、という声もありましたが、この「II」どうしの対決はIIIの発売が待たれるドラクエに軍配が上がりました。



'88年ゲームトレンド大予想

●by M-Club Siesta

ゲームの流行と言うのはいまや一つの社会現象でもある。日進月歩のテクノロジーの進歩に合わせて、人間の快楽への欲求もまた、加速度的に増大する時代が現代なのである。
第2部では、昨年一年のゲーム・トレンドを振り返りつつ、さらに今後のゲームの傾向と展開を予測した。

アーケードゲーム部門

体感ゲームの時代に生き残る為には、画面・VGMでの映画的もりあがりが要求されるのだ！

昨年の話題

去年は、大型きょう体が目立った年であったように思われます。特にSEGAを中心とした体感ゲームですね。また、Heavy weight Camp・STREET FIGHTERといった体力（暴力？）ゲームなどの新ジャンルも開拓されました。

大型きょう体・体感ゲームのいい所は、その世界にシフトするがごとく感情移入できることだ思います。ただし、それは秀作のことであって駄作であれば悲惨の一言（ミッドナイトランディングなど……)。メーカー側も開発にべらぼうお金がかかるため努力はしているようなのですが、何となく自己満足に陥ってしまっているようです。ゲーマーは、その内容が非現実なものであれゲーセンでしか味わえないような新鮮かつ斬新な感覚・感動を求めています。二番せんじやパソコンでできるようなものではヒットしませんよメーカーさん。

最近のゲームの傾向としては、内容が映画的になってきました。しっかりとしたゲームストーリー・オープニング・エンデイング。その原因としては、既にハードが限界近くまでに達し（ハードに関しては“限界”という言葉はないのかもしれませんが)、プレイヤーがちよっとぐらい綺麗な画面だけでは満足しない“ゲームグルメ”になってしまったことにあると思います。適度な難易度・アイデア・奇麗な画面・シナリオ etc……。こんな飽くなき欲求に答えるメーカーさんも大変とは思いますが、それでおまんま食ってるんですから頑張ってください（いっそ、豪華景品付けてゲームアイディア募集なんてやったらどうだろう？)。

さて、テーブルタイプを見てみると秀作も多かったのですが、駄作も多かったように思えます。そんな中で、秀作中の秀作は、R-TYPEとドラゴンスピリット。どちらもアイデア・バランスに優れインカム（＝売り上げ）も最高だったと聞きます。R-TYPEは、なんとなくグラディウスをほうふつさせるPOW UPと無気味キャラに超デカキャラ。ドラスピは、自分がドラゴンであるという意外性と多彩なる地形データ。それぞれ、プレイヤーを引き付ける魅力を持っています。うーん、こうしてみるとゲームはやっぱりアイデアですね。

あと、去年目立ったことといえば、VGMの質の向上・音声合成・美少女キャラですかあ。VGMの向上には素晴らしいものがあります。ちょっと前までは、ピーヒョロピーヒョロとなさけないものばっかりだったんですが、今ではバリバリにFM音源を使いゲームの演出を手助けするだけでなく、それ単独の商品（レコードなど）として

みても充分通用するものとなっています。音声合成は、最近頻繁に使われだした演出手段の1つですが、イマイチはっきりしないものが多くまだまだという感じです（ただ単にサンプリングレートを上げるとメモリを多く食ってしまうためだけかもしれませんが)。美少女キャラ（サイコソルジャー・ワンダーモモ・麻雀系）は、その手の人間（決しておたく野郎だなんて言いません。あっ言っちゃった）の心理をうまくついたというか何んというか……、うーん。サイコソルジャーを「アテナ行きまーす」とか歌詞を口ずさみながらニコニコとプレイしている光景は、不思議と無気味に涙をそそります。

'87の失敗作

とんでもない駄作は別として、内容はいいのですが難易度の設定を間違えたゲームが結構ありました（カプコン系）、残念です。また、おなじ路線を進んで進歩のないものも目立ちました（タイトー・タイガーヘリ路線、SNK・怒り路線)。そして一番残念なのは、シナリオはしっかりしているのですが、それが明記・説明されていらいがために「なぜこんな戦いをしているんだろう？」と考えてしまうものがあったことです（AB II など)。まあ、そんなことを考えない人は一生考えないんでしょうが、最近はこだわる人が多くなってきたのではっきりさせておいたほうがいいと思います。

'88のトレンドはこれだ！

全体としての傾向はかわらず、大型きょう体・体感ゲーム・シューティングがはやると思います。ただし、バランスのしっかりしたものであり、駄作の生き残る道はいっそうなくなります。簡単に言えば、1ゲーム100円以上の価値の見いだせるゲームですね（かえって難しい表現だろうか？)。また、女性のゲーセンへの進出（？）も多くなってきたので、かわいいキャラクターを使い誰でもそれなりに楽しめ、それでいて奥深さがあってマニアにもうけるものがヒットすると思います（バブルボブル・レインボウアイランドなど)。それと、マイナーメーカーも実力をつけてきたので（ラビオレプスなど）今年はすごい年になるかもしれませんよ。

パソコンゲーム部門

ソフトハウスの独立が相次いだ波乱の一年。トレンドはRPGからシューティングに移るか!?

昨年の話題①
ソフトハウス

昨年パソコン業界は波乱にとんだ年だったように思えます。特に、X68Kの発売は衝撃的でした。CPUに68000を搭載した夢のマシン。"夢をこえた"というコピーもまさにその通りという感じでした。もしかしたら、16bitマシンの中では世界最高なのではないでしょうか？

ただ残念なのは、発売から1年たとうとしている現在でも発売されているソフトが異常に少ないということです。その原因として考えられることは、

1：日本には、68000系を扱えるプログラマーが少ない。

2：性能がすごすぎるため、中途半端なソフトが発売できない（ユーザーからの文句が怖い)。

3：X68Kユーザーの絶対数が少ないため、利益が望めない。

というあたりではないでしょうか？

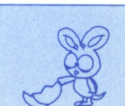
2番はなんとなくぜい沢な悩みという感じもしますが、ソフトハウスにしてみれば一番大きな問題かもしれません。これだけの性能を持っていながら、今までのパソコンゲームの移植では世間（ユーザー）が許すわけありませんし、かといってオリジナルを作るには膨大な時間もかかるし勇気もない。なんと言っても、オマケとしてグラディウスが付いてきたくらいですからプレッシャーはそうとうなものと思われます。1回変なソフトを発売してしまうと、「あそこのソフトは……」というレッテルを貼られてしまいますからね。まあ、Cコンパイラーも発売になったことですし今後に期待しましょう。

3番は何と言ってみようもありません。ソフトハウスはユーザーが増えるまで待とうと思うし、ユーザーはもっとソフトが増えてからX68Kを買おうと思っています。どちらかが動かないかぎり事態に進展はありません。やはりここは、ソフトハウスが"明日に投資"というつもりでソフトを発売すべきだと思います。確かにそれは勇気のいる冒険だということはわかります、しかし、このままではX68K自体がだめになってしまいます。各ソフトハウスの皆様、なにとぞ勇気ある一歩をお願いします。

そういえば、X68Kの発売と同じころ88VAなんてのも発売しましたよねえ。当時どちらを買おうか迷った方もたくさんいらっしゃった思いますが……。今VAはいったいどうなったんでしょうか？"かわいそう物語"なんていうゲームが発売になったぐらいですから、多分かわいそうなんでしょう（あえて深くは言いません)。

月産台数も上がったことですし、いまさら98という気持ちもしますし（されど98という気もする……）ここは一発、皆でドーンとX68Kを買ってはどうでしょうか？　ねっ、いい提案でしょ。すでに8bitの時代は終りを告げようとしてますよ。

そういえば、ソフトハウスからの独立などというのもいくつかありました



ね。日本テレネットからのWOLF TEAMの独立、光栄からのブレイングレイの独立、B・P・S・からのGLODIA（BASHO HOUSE）の独立（これはちと違うか）。

しかし、こういうのは何を思って独立なんてするんでしょうかねえ？まあ、それは各ソフトハウス内部の問題であって、我々ユーザーはよりよいゲームができればそれでいいのですが（無責任）。それでは、独立後をちょっと見てみましょうか。

WOLFTEAM

テレネットにとってWOLF TEAMの抜けた穴はとても大きかったようです。女神転生以来、目に見えて弱体化していき駄作を連発しています。

さて、そのWOLF TEAM。無事第1回作品"YAKSA"を発売したわけですが、散々待たせてくれました。バグにつぐバグで、7月発売が12月発売、そして、せっかく発売したものもバグ発生により全て回収。さらにサウンドボード2にも対応していないというおそまつさ。実は、パッケージ→YAKSA外伝→YAKSA本編という順に完成したわけです。本編より先に外伝ができているなんて……。

内容を見てみると、だだっ広いマップに似たような風景、それでいて半歩進むたびにわらわらと表われる敵に弱い自分。やたらと規制が多く自由が少ない……。はっきり言って駄作です。シナリオやゲームシステムはいいんですがねえ。せめて、敵の出現数をもう少しおさえればもっといいものになっていたんでしょうに。実力があるだけに残念です。

ブレイングレイ

第1回作品は"抜忍伝説"だったわけですが、なんとなく光栄がRPGを作るとこんな感じになるんじゃないかな？という感じでした。

内容を見てみると、RPGというよりはアドベンチャーに近いんですが、3人が同じ立場（抜忍）にありながらもそれぞれ別々の目的を持ち、それでいてストーリーが微妙に関係しあっている。1人分解き終わったとしても、他の2人も解きたくなる。1つのゲームを3回しなくては全てを理解できないわけだが、不思議とかったるさを感じさせない。さらに、バックグランドにある複雑なストーリーもマニュアルに書くのではなく、オープニングディスクにおさめビジュアル的にみせることによってわかりやすくしている。ひじょうによくできていて、あらゆる人が楽しめるゲームだと思います。

GLODIA（BASHOHOUSE）

ここの第1回作品は"TESTAMENT"。はっきり言ってこれはすごい。88では信じられないようななめらかな高速スクロール、ゲームを止めることなくデータを読み込み、音声合成まで使っている。マップ・トラップもそこそこの難易度でだれでもエンディングまで行ける。また、ゲーム途中にミドルボスを置くことによって波をもたせプレイヤーを飽きさせないし、BGMもなかなかいい。

しかし、せっかくこれだけ素晴らしいテクニックを駆使しているのですが、今更迷路ものもないんじゃないんでしょうか？ あと、エンディングがあれではむくわれません。もっと感動的に仕上げてほしかった。

次回は純粋正統派バリバリシューティングゲームと期待していたんですが、ARPGだそうです。ちよっと残念。

そして、去年の話題に終止符をうったのが、Hソフト（メモランダム）の摘発。あんなの売っていればいつかは捕まることはわかっていたと思うんですがねえ。まあ、買う方も買う方なんですがね。しかし、こういうことはしかたなく後を断たないと思います。事が人間（特に男）の基本的欲求をついているだけにどうしようもありません。それに、ああいうモノはビデオ・本・ナマ（！）とは一味違った興奮がありますし、特に中高校生はふつふつと性への興味がわいてくる年頃ですからね。

あと去年は新機種ラッシュというのもありました。NECでは、88VA・新音源（YM2608でしたっけ？）をつんだ88FA、どこがかわったか分からない98VX・UX（実はいろいろかわってるんですが）。EPSONからは、いろいろ問題をひきずりながらも286シリーズ。SHARPからは、X68K・新ターボ・X1twin（PCtwinだ！という声もある）。はたして、どれが生き残るのでしょうか？

昨年の話題②
ゲームソフト

どうもすいません、やっとでゲームです。去年はRPG一色の年でした。猫もしゃくしもRPG、近所の小鳥のトシヤまでやってました（ウソです）。

しかも、ほとんどのものがクソゲーム。たいして変わりばえしない、似たり寄ったりしたものばかり。これであの値段とってるなんてサギです。コピー問題がどうとか言う前に、皆を納得させるゲームを作りなさい。

さて、全体としての傾向ですが、アーケードゲーム以上に映画的になっています。1回買ってしまえば時間は無制限にあるのですから当然という気もしますが。しっかりとしたシナリオ・オープニング・エンディング・綺麗なグラフイック・ノリのいいBGM。やはり、ユーザーの質が上がってきたんですね。ちなみに、僕がいままでに全て合格点をあげたのは"賢者の遺言（ASCII）"だけです。

それでは、ジャンル別に数本ソフトをあげながら見ていってみましょうか。

RPG・ARPG

もう悲惨、柳の下に集まったどじょうのごとく似たようなものばっかり。

ここがこんなに新しいんだぜ、すごいだろう！　というソフトは発売しないんでしょうか？　日本人は“まね”がうまく、海外・国内でヒットしたもののいい所だけまねして寄せ集めたゲームを作りますが、そんなことしても素晴らしい作品はできないということに気付かないんでしょうか？　確かに参考にするのはいいことだと思いますが、そこに新たな工夫を加えてこそ素晴らしい作品ができると思います。

Ys
素晴らしい！の一言。そんなに難しくもなく、次にどういう行動をとればいいかが明確である。絶妙なゲームバランス・ノリのいいBGM（未使用BGMまで入っていて）もう最高。ただ残念だったのは、エンディングがイマイチだったこと。

HIDLIDE3
ここまで同じゲームシステムで売れたゲームもめずらしい。サウンドボード2にも対応していたし、新たなる展開の連続だった。ただ、次にどういう行動をとればいいかが不明確だった。

ULTIMA IV
大作ではあるがキー反応が鈍く、日本ではイマイチ盛り上がりに欠けた。民族の違いというのもあるのだろうか？

LEGEND
これは、今世紀最大のクソゲーです。同じ風景ばっかり、あれを全てマッピングした人は全国で3人くらいしかいないのではないでしょうか。間違って買ってしまった人は多分首を吊りたくなったことでしょう。

アドベンチャー

RPGに押されぎみでイマイチぱっとしませんでした。その中でも正統派はアニメ調に押され日陰のものとなっていました。

マンハッタンレクイエム
しっかりとしたストーリー・無理のない展開・登場人物が多いわりにはうまくまとめられていました。捜査備品のおまけや採点表が表示されるのもいいアイディアだったと思います。

ザ・マン・アイ・ラヴ
僕はこの会社の正統派アドベンチャーは好きです。これも、いいできだったんですが、反響はイマイチでした。モノクロ画面のせいでしょうか？

うる星やつら
乱数を使うなんて邪道です。あるべき所に物があり人がいるのがアドベンチャーです。しかし、グラフィックが綺麗だったので、高橋留美子ファンにはおすすめの1本だったようです。

アクション・シューティング

やはり、パソコンにこんなことさせるのは酷というものでしょうか？不作でした。

ルクソール
意外といいせんいっていたんですが、スクロールが粗くエンディングの意味もわかりませんでした。

スペースハリアー

シミュレーション

これを他のゲームと比べるのは卑怯ですね。しかし、これとてX68Kとしてはイマイチでした（縦線と影がない）。

システムソフト
それなりに人気を保っている大戦略シリーズですが、何か無理して続編を作っているみたいです。いい加減やめたほうがいいと思います。

光栄
何ですかあのアップバージョンシリーズは、旧タイトルユーザーを完ぺきばかにしてます。ここはレンタルにうるさいんですが、「てめーらが悪いんだろ、変なことばっかりしやがって！あんなのに金がだせるかい。少しはFalcomを見習え！いいソフトはちゃんと売れるんだよ！」以上心の叫びでした。しかし、ソフトの完成度が高いことは、認めざるをえません。

アダルト

最近は、なかなかかわいい女の子がでてくるようになりました。しかし、90％くらいが駄作です。

天使たちの午後2
さすがに開発に半年・3000万円かけているだけあります（JAST佐藤社長談）。絵は綺麗だしスクロールもするし、うんうん。今度からは、FA対応のサンプリングボイスも付けてくださいね。

LIPSTICK
これですよこれ、この価格にしてこの画面。やっぱり、妥協なき作品はすばらしいですね。

'87の改善点

全体的に中途半端なゲームが多かったように思えます。ストーリーが一本調子であったり、いま1つ何かに欠けていたり。もうちょっと練ったものを発売してほしい。

あと、未だにBASICプログラムのゲームがある（8bit）。三流Hソフトは別として（べつに許しているわけではない）、これではトロくてせっかくのシナリオが台無しだ（WARNINGなど）。

ソフトハウスの方々、ユーザーとは“わがまま”なものなのですよ。

'88のトレンドを占う

そうですねえ、そろそろRPGにも飽きがきて、シューティングあたりに人気が集まるんじゃないでしょうか。それも、ちゃんとストーリーの流れがあり（テレネットタイプ）、難易度の高くないやつが。

テスタメントの発売により、88にも可能性がでてきましたし、何と言ってもX68Kがあります。'88は、シューティングでキメッ！



ゲームマシン部門

SEGAの参入による混戦化のなか
やはりドラクエ3は強いだろう

昨年の話題

ここで、扱うのはファミコン・SEGA MARK3（MASTER SYSTEM）・PC－Engineなんですが MSX も入れておきます(年末発売のマシンもあったので話題が少ない)。

◘ファミコン

はっきり言って書くことがありません。だって、発売からずいぶんたつし、ほとんどのことは言い尽くされてるんだもん。

マシン自体に全然進歩はありません。ソフトを見てみると、やはり RPG の嵐。そしてその80%は駄作とひどいもんです。どれもこれもタイトルのみが違っているようにしか見えません（タイトル名はあえて省略します。だって全部書いたらこのページがうまりそうですもん)。

そのような中でも爆発的にヒットしたのがドラクエ２と「燃えろプロ野球」。ドラクエが RPG ブームの火付け役となったわけですが、ゲーム・バランス・シナリオ共に素晴らしく文句のつけようがありません。しかし、「燃えろ」はなんでヒットしたんでしょうか。

今冷めた目で見ると、「こんなゲームが」としか思えくせん。バグはそこらじゅうに残っているし、それほどおもしろくもありません（ファミリースタジアムよりはマシですが)。やっぱり、データの新しさがよかったんでしょうか？この調子でいくと、長嶋 Jr のデータが入った“燃えろ'88”が発売されそうですね。

あと、コナミ・ナムコが定期的にそれなりに遊べるゲームを発売してくれるのも見逃せないところです。

◘SEGA

昨年末に、MARK3 に FM 音源・3D・連射機能を追加した MASTER SYSTEM が発売になり、着実にユーザーを増やしています。また、旧ユーザーを見捨てずに欠損機能を補うアダプターを発売するあたりがさすがです（某社は見習ってほしい)。そのマスターシステムですが、初期出荷ヴァージョンは画面が粗く明度が高く表示されてしまいます。分解してみましたが、素人が直すのは無理ですので SEGA にその旨を書いて送っ下さい。無料で修理してくれます。

さて、ソフトですが優れたもの（AB・アウトラン・ファンタジーゾーンⅠ・Ⅱ）もでていますが、もとのゲームをねじ曲げたもの（エイリアンシンドローム・エンデューロレーサー）や駄作（アニメもの）も発売されてしまっています。まあ、駄作の数は少ないですから安心ですね。

'88は、コナミ・タイトー・ASCII などの参入も決まったみたいですし、とっても期待できそうですよ。

◘PC-Engine

昨年中に30万台売ったそうですが、僕はハドソンが嫌いなのでまだ買っていません（意外とこういう人は多いのではないだろうか？)。

ハードの性能自体は素晴らしいのですが、家庭用 TV につなぐ限界上、全てか中途半端に見えて損をしているように思えます。また、カードも 8M までのせることが可能のようですが、今のところ 4M ものせられないみたいです(そのため R－TYPE は２枚組みになった)。

ゲームも、今の所ハドソンからしか発売されておらず、大手メーカーの参入がない限り先行きは暗いです。と、ここまで書いたところで“アフターバーナー・スペースハリアー”が発売されるかもしれないという情報が入ってきました。こいつあーすごいぜ！

◘MSX'MSX2

ディスク内蔵で低価格の MSX2 が発売されました。そのことで有名な話なんですが、Panasonic の A1F はベルトドライブのためディスクの寿命が短いです。買うんだったら SONY の方をお薦めします（デザイン的にも)。

ソフトは、コナミが頑張っています。最近の SCC(カスタム音源チップ)搭載ゲームだったらどれを買っても損はないと思います。

また、各ソフトハウスからもおもしろそうなゲームがぞくぞく発売予定となっているので楽しみです。

唯一、MSX 版のハイドライド３は S－RAM を搭載しておらず、PAC(パナアミューズメントカートリッジ）がないと SAVE できないのはひどいと思います。もちろんテープにも SAVE はできますが、データーレコーダーを持っている人は少ないのではないだろうか。

'88のトレンドを占う

ファミコンは、ドラクエ３一色の年でしょう（発売の遅れは、某所から圧力がかかっらしいのですが)。やはり、ゲームマシンの本領が発揮できるのはアクションゲームですから、そこらへんが流行るのではないでしょうか。

それと、まったく根拠はないのですがボードゲーム（マルチプレイヤーゲーム）なんかも流行りそうな気もします。

また、スーパーファミコンの開発も遅れているみたいですし、今回紹介した４つのマシンを全部そろえるというのはどうでしょうか？もうゲームに不自由はしませんよ。

ゲームマシン 3番勝負

BY 南紀白浜

SEGA▶マスターシステム VS 任天堂▶ファミコン VS NEC▶PC-エンジン

いま、どのゲームマシンがお買得か!?

皆さんお元気ですか?。近頃のガキンチョは学校から帰るなり“テレビゲーム”に熱中していて、1人で遊ぶのにも友達と遊ぶのにもテレビゲームの様ですネ。貴方の御家庭のお子様方はどのような様子でしょうか??

今回ここではそんな今流行りのテレビゲーム3機種を例に取って『何故ここまでテレビゲームが流行り出したのか、今後どんな機種が生き残り今から買う人はどれが面白いのか』等を考えていきたいと思います。題して「ゲームマシン3番勝負」。まずは3機種の氏素性から……。



その身元は

▶SEGA～MASTER SYSTEM

ハングオン・スペースハリアー・アウトラン・アフターバーナー等の超人気ゲームを発売（ゲームセンター用）していてメダルゲーム等の古い時代からゲーム業界をリードしている会社が発売しているスーパーマシーン。

この『マスターシステム』には弟に当たる『SEGAmk III』というマシーンのコストダウン・アッパーバージョンと呼べるでしょう。メーカー側としては『家庭用テレビゲーム業界もパソコン並に機種の新製品化をするのが当然』と言わんばかりのメーカーですが新機種は新機種なりにスバラシイ（家庭用ゲームとは思えない）ゲームが続々登場しています。

それからこのメーカーのえらい所は前の機種でも遊べるように同じゲームのバージョンダウンやどの機種でも対応ソフト、新機種用のソフトを動かす為のアダプターその他様々考えているみたいです。結構ユーザー重視の会社だと思われます。

しかし、ほとんどのソフトが自社開発なのでソフトの数が少々少ない所が難点ですね。しかしサスガ値崩れの王者SEGAです。早速ディスカウントショップで値引き合戦、なかなか子供向けの価格となっていてお勧めしたい機種ですね。

▶NINTENDO～ファミリーコンピュータ

おもちゃ会社の１つ、なかなか古くからあるメーカーなので皆さんもファミコン発売より前から知っていたでしょう。この会社は当時爆発的人気商品やキャラクター商品を余り持っていませんでしたが、ファミコン発売の少し前マリオのキャラクターで成功しました。そしてすぐ後にファミコン用のマリオブラザース、スーパーマリオ、更にはマリオ２なんかを発売して爆発的人気キャラクターを生み出し、今後何度か昔の様な外れ商品を出しても大丈夫と言われるほどの儲けを出しました。

ファミコンの良い所？、は沢山のソフト会社が『とにかくファミコンソフトを作れば食って行ける』とアコギなソフトで子供をだまし、ぶらさがっている為、ソフトが月に何本も発売されてゲームの種類が尽きる事を知らないと言った所です。ソフト会社が増え過ぎて管理が行き届かない（その為ディスクハッカーなるものが出てしまうんですよ！！）所はしょうがないのでしょうか？

▶NEC～PC-Enjine

パソコン業界の中で唯一『MSX』に加盟しなかったこの会社（PC−6001シリーズがMSXに近い物が感じられたので出さなかったのでしょう）『PC−8801FA・MAでZ80（8bit）を捨てる！！』と言い切った！？（嘘かもよー）会社、何を始めるかと思えば『テレビゲームを発売します』だって！！

最初は『何て会社だ！！』と思いましたが実際中を空けて見るとナカナカの優れ物の様で、ソフトハウスも早速20以上仲間に引き込んだみたいです……。年末のおいしい時期に発売迄は良かったのですが、台数が少なく割り引き店なんかには強気で下ろさなかったりもしていて、定価も結構高く、クリスマスプレゼントやお年玉で買う子供達が多かった様です。

しかし何と言っても最初に同時発売予定だった５本のソフトが１本しか出荷されず、しかもその１本が『上海』だというのが大失敗だったみたいですね（ガキンチョに取ってはツマラナイだろうと言いたかったんですよー。別に会社で暇な時アタリ520STで上海をやっているＹ上司の事ではありません）。私なんか一番期待していた『パリダカールラリー』がNO3のくせに一番遅れて、しかも名前まで『ビクトリーラン』なんて変えて出した所が気に入りません。

その歴史は

▶マスターシステム

３機種の中では一番古くからテレビゲーム業界に足を突っ込んでいます。マスターシステム自体は年末に発売された物ですが、昔のmk IIはMSXを元に考えられたのだと思わせます。当時は『安くゲームだけで遊ぶ』と『オプションを付けてBASICも出来る』。あげ句の果てには『プリンターやタッチパネル等のオプションも豊富！！』と来たもんです。

現在のマスターシステムはmk IIIにFM音源ユニットとラピットファイアー（連謝ユニット）と3Dアダプターを付ければ（3Dスコープを買えば元々付いて来るのでかえってマスターシステムの人が損したみたいだけど？？？）この３つのオプションを付ければ全く同じ物に成ります。mk IIIは昔のmk II用のソフトが全て走り、mk IIはほとんどMSXと同じなので結構ソフトは発売されています（移植が簡単だそうです）。

mk IIIになってカラー、グラフィック共に強化されてこれまたMSX2に近い物が感じられました。ただ方やパソコン、方やゲームマシーンなので多少はゲームに有利な用にハードウエアスクロール等の機能が付け加えられている様子である（だってSEGAのソフトはスクロールゲームが多いでしょ！！）。

そして今回のマスターシステムはデザインがカッコイイ、

FM 音源が美しい、連射機能が元々付いているのでゲームが楽！！の3点だけしか発見されていません（USA 用のマスターシステムは光線銃が使えるそうですが、mk IIIではハード的に無理だと聞きましたがそこら辺の所はどうなんでしょうね？？）

▶ファミリーコンピューター

今回紹介の3機種の中では一番古くからモデルチェンジされていない機械です。その為ハード的には少々のギャップが感じられます。ただひたすら”ファミコン”という名前にごまかされて皆飛び付いているだけの感じがします。ソフトの数はモノスゴイ物が感じられますが結局つまらないソフトが半分いや半分以上も占めているような気がします（ちょっとオーバーかな）。

ただファミコンソフトを作っているメーカーでも“namco”、“Konami”なんかは結構尊敬できるものが有ります。その他は皆さんファミコンの説明本なんかが出ていて知っているでしょうからあえてここでは取り上げません。

▶PC-Enjine

NEC も遂にテレビゲーム業界に進出して来ました。一番新しいハードなので性能もピカ1の要です。ソフト会社も集まって来ているし、人気ゲームセンターゲームの移植も幾つも発表されてきて『今一番の注目マシーン』となっています。

ところが皆さん写真にごまかされていませんか？？あの機械は巨大なキャラクターを動かす事が出来ますが、その分動きが荒く（処理的に 8bit じゃ大きな絵を高速にうごかすなんて無理ですね。例：クンフーは動きが荒い！！）細かい動きを追究するとメモリーが足りず、キャラクターの多いゲームが作れなくなってしまうわけです（例：R-TYPE はシューティングゲームのくせに2枚組だそうです）。

それとソフトの値段がかなり格安なんですが、今後2枚組のようなソフトが出てしまう様ならとんでもないですね。一応カードスロット（ゲームカードを突っ込む所）は 8M まで対応してますが、R－TYPE が 8M 以上だとは考えられないので、あくまで「ソフトは￥4500の値段」のおきてを守る為に考え出された行為だと思われます（さすがハドソン！！）。

画面関係は…

1.スプライト編

（PLAYER、ENEMY、MISSILE 等の動画面で、余り大きな絵は得意としないがどこにでも簡単に置く事ができ、背景との重ね合わせが自動的に出来る）

一般的にスプライトが多く出せればゲームが作りやすいと言われていますが、家庭用の安物マシーンではそうも行きません。今の所一番多く出せるのは PC－Enjine です（SEGA 用アウトラン、任天堂用ハイウエイスター、NEC 用ビクトリーランを比べれば分かります）。しかしいくら大きなスプライトが出せても機械の処理速度が遅くパターンチェンジに手抜きが見られる様ではしょうがありませんね（クンフーを見てみよう）。

2.グラフィックス編

（背景なんかに使用するページ、画面の部分的なキャラクター移動は苦手だが画面全体の上下左右のスクロールが簡単）

背景はどのマシーンもハードウェアスクロール機能（どっかのアドレスに数値を書き込むだけで画面が勝手にスクロールする）を持っているらしく、ゼビウス等のスクロールゲームが結構出ている（PC－Enjine ではクンフーの背景やビックリマンなんかは完全にハードウェアスクロールですね）

3.カラー編

カラーもやっぱし PC－Enjine が段突トップです（ビクトリーランの画面が変わる時のグラデーションを見ましょう）。ファミコンと SEGA はカラーはほとんど同じに見えますが同時に出せる量が SEGA の方が倍ぐらい有る様です。

サウンド関係は…

1.FM音源編

な・な・なんと PC－Enjine は未だに FM 音源を積んでいないんですよ！！　ファミコンはディスクシステムの RAM アダプター内に持っているので DISK のゲームから FM 音源が使われる様になって来ました（FM 音源はかなり処理が遅れるらしくタイトルやエンディングなんかではビシバシですがゲーム中は結構おとなしいもんです）。　その点マスターシステムは元々FM 音源内蔵なのでかなり迫力あるサウンドが楽しめます。

2.PSG音源編

はっきりいってどれでも同じ、最近ではパソコンでもゲームセンターでも FM 音源無しのゲームが減って来ているので余り関係ありません。ただ音色の作り方1つでかなり変わって来るのでサウンドの人間の能力、センスがもろばれです。



3.ノイズ音源編

はっきり言って PC−Enjine はまだ良く分かりません。ファミコンと SEGA ではファミコンは三角波が使えるのに対して SEGA はそれが使えないそうです（使える方が良い音が出せるそうなのですが全くといって良い程気になった事が有りません）。

4.音声合成編

今の所全ての機械にハード的には付いていません。PC−Enjine に関しては未だ声の出るソフトを見た事が無いので分かりません。ファミコンはカートリッジから直接オーディオへ抜ける端子がある為カートリッジ内にチップを持ったり（燃えろプロ野球など）、その為カラオケスタジオなどというソフト（ハード？？）が発売される訳ですね。最後に SEGA はそういった端子が出ていないらしく『これは人間が話しているのとほぼ同じだ！！』等というソフトは有りませんがヤタラと『GET READY!!』とか『ワー』、『ヤー』、『アー』等という声らしきものが聞こえます（2〜3月発売予定の『アレックスキッドのロストスター』や『プロテクター』なんかもかなり長く話すそうです）。

CPU（ハード）関係は…

▶マスターシステム：Z80

専門学校なんかに通うと『アセンブラの授業で Z80 をやる』との事ですが、私は Z80 が好き（MZ−80K を最初に買って BASIC に次に学んだ言語です）で、自分では命令が少なくとても嬉しいです（68000を知っている人は『そんなの良く使ってられるなー』なんて言いますが大きなお世話です！！）。NEC のパソコン、MSX、etc……、Z80 は今迄日本では一番多かった様に感じられます（実際は知りませんが）。しかしこの 3 機種の中では一番処理速度が遅いマシーンだと思います（しかしプログラマーが強者なので（よく HI__SCORE の所に Y. N と書いてあるがあれが SEGA の強者だろう！！）他のマシーンに劣りません。

▶ファミコン：＊＊＊＊

パソコンの中の超高速マシーン APPLE が使っている CPU と同じです。私の友人も『APPLE を持っていて良かったー』などと言っています（ファミコンソフトのシミュレート、プログラムの吸い出し、ゲームの移植（APPLE 用スーパーマリオなんて知らないか）なんかを楽しんでいます。

プログラムを組んでいる人も『よろしいんじゃないんですか』なんて言っているのでよろしいみたいですね。

▶PC-Enjine：＊＊＊＊のコンパチ

これは NEC が＊＊＊＊を元に開発した物だと思われます。どこが違うかと申しますと、＊＊＊＊よりもコマンドが増えているみたいです（命令表も何もかも全ての資料を見ちゃったもんねーだ！！）。ゲームを作る上での設計がかなりしっかりしています（ファミコンと SEGA の良い所を組み合わせて手を加えたようなもんですね〜）。後ろのコネクターからはアナログ RGB、あげ句の果てにはあそこから開発マシーンを突っ込んで開発も出来るみたいです。

買物としては…

という訳で今回のマトメ、『貴方は今何を買ったら損をしないか』で話を（ページを）閉じたいと思います。

▶マスターシステム

SEGA 自体新機種をころころ出すので不安であるが、ソフトの開発がしっかりしているので次のマシーンが出ても安心ですので結構お買い得！！

▶ファミコン

今迄のソフトの数がものすごい！！（面白いつまらないは別ですよ）。しかし今年の秋にスーパーファミコン（16bit）が発売（発表？？）予定。ソフトの数で勝負の人はお買い得、しかしもう少し待っても損はないと思います。

▶PC-Enjine

ハードはピカ I。ソフトが少ない所が少々不安（パソコンでいう FM シリーズのようなもんですね）。これももう少し様子を見てからの方が良いかと思われます。

●

スーパーファミコンが出る頃にはＳＥＧＡもモデルチェンジの時期（今迄の周期からするとそんな気がします）でしょうからＳＥＧＡ、スーパーファミコンを見てその頃にはPC-Enjineのソフトも沢山出ているでしょうからこれから買おうと思っている方は後半年待った方が良いかと思われます。どうしても今すぐ遊びたい人には余り大きな声では言えませんがＳＥＧＡが無難かと思われます（後で損したとか文句が有ったら笑ってあげます、お手紙下さい）

●



コミケット33
同人ソフトの発展ぶりに見る今後のソフトウェアの動向
取材記

ソフトウェア編





またまたコミケの季節！！今回も多数の『同人ソフト』が発表になった。前回の生コミから一段とその数を増し、コミケの度に倍々ペースで増殖している。そのレベルも千差万別。未だにLINEとPAINTでCGをやってる程度のものから、市販ゲームにあと一歩というレベルまで・・・。実際、セミプロの連中が『趣味』でプログラムしている物もかなり混じっている様子。某ゲーム誌の編集部も、すかさず取材で名刺を配り回っていた。たぶん即製品化できるソフトを発掘に来たものであろう。過去にもコミケの作品がそのまま（若干の手直しで）製品化された例が少なからずあったわけで、ソフト販売の会社にとっては開発費のかからないオイシイ市場であると言えよう。

一方、この世界では珍しくもないが、原稿を落とす奴・・・『今回は間に合いませんでしたので、通信販売のみ受付ます。』なんてブースの多いこと！前回もこの手の申し込みでキチンとソフトが送付されて来たのは２／３程度。ほとんどヤラズブッタクリのサギ商法がまかり通っている。世間に結構名の通ったグループでも同様である。今回はゲームとしての作品を中心に紹介していこうと思う。なにしろCG集だけのソフトまで入れると紹介しきれないのである。



黒髪の伝説

LOLITASOFT

88用

絵が可愛い！！ストーリーは簡単なアドベンチャーで、解けない人はまずいないでしょう。市販のゲームをパロッている所が随所にみられます。いかにも同人ソフトといった感じで、私好みです。大体、アドベンチャーといっても言葉当てゲームでしかない物が多いと思いませんか？　このソフトはマンガ風にストーリーを追って行く・・・と、いった感じが楽しめます。市販ソフトが10分で解けてしまってはマズイでしょうが、無用な労力を要求するだけのソフトは見習って欲しいものです。

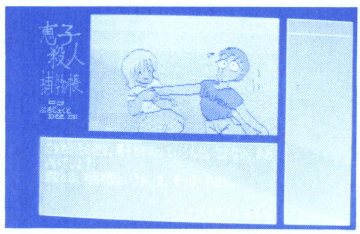


恵子殺人 捕物帳

プロジェクトDee作

88用２枚組

今回のピカイチ！　ストーリー物のアドベンチャーゲーム。内容も凝っていてなかなかのめり込めるゲームです。体裁も良く、目立ったバグもないようです。ただ、絵はあと一歩かなぁ。好みの問題もあるけど、CGに不向きの画風ってあるんですよね。線が細かいので画面が手抜きに見えたりします。セーブ機能も付けて欲しかった。

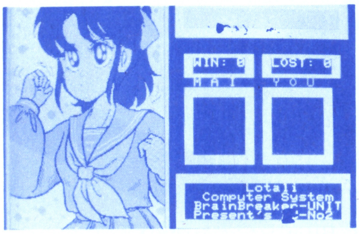




コミケット33
同人ソフトの発展ぶりに見る今後のソフトウェアの動向
取材記
ソフトウェア編

舞ちゃんてば ふぁいてぃんぐなう
L・C・S
88用、X1用2枚組

御存じ『野球拳ソフト』。パッケージだけ見た時はアドベンチャーかな？と、思って買ってしまった！　しかし、絵が可愛いので許しちゃいます。私はジャンケンが弱くてなかなか勝てないので、この手のソフトはスグ改造してしまうんです。次回はアドベンチャーなどに挑戦してほしいグループです。



愛♡愛♡愛(あいらぶまな)
猫娘（にゃんにゃん）
88用2枚組

ファンタジックな絵とオトメチックなストーリー展開で独特の雰囲気を持ったアドベンチャーソフトです。内容的にもさして難しい部分はなく、比較的容易にラストまで行けると思います。絵本的な感覚を楽しむソフトでしょう。



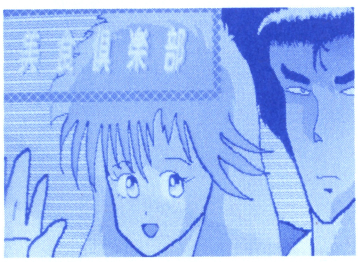
愛乃にゅうろおだあず Ver.5.0
エレファント
88用

いわゆるアダルトアドベンチャーです。前回も同名のソフトを出品していましたが、内容的にはほぼ似たり寄ったりでした。ひたすらナンパしまくって、＊＊しまくるゲームです。この手のソフトは根強い人気があり、一定の販売数が見込めるので作る所が多いようです。もっと技術のないグループは絵が過激なだけのCG集をけっこうな価格で売っていました。現在ファンタジーアドベンチャーを製作中とのことなので、次回作に期待したいです。



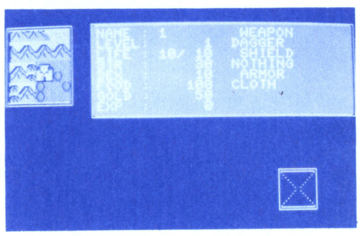
美食倶楽部
FARG TEAM
88用2枚組

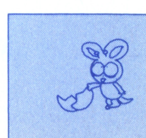
『美味しんぼう』のパロディアドベンチャーです。発想はユニークで面白そう・・・なのですが、バグッていて途中で止まってしまいます。コミケでは駆け込み販売が多いのでありがちな事ですが、売っている時に気がついていたはずです。アフターサポートに期待しましょう。



WIZARD
PICLES SOFT & HARUKA SYSTEM
88用

数少ないRPGゲームのひとつです。ただオリジナリティに乏しく、いわゆる昔ながらのRPGの形態を整えているだけで、どうしても熱中して最後までやってみる気にはなりませんでした。スクロール画面が非常に小さいことや、物語への導入部で手を抜いてしまった為にゲームに感情移入しずらいのです。しかし、テクニック的に構成の難しいRPGゲームに挑戦した試みは評価できます。マニュアルももう少し詳しく作って欲しかったなぁ。





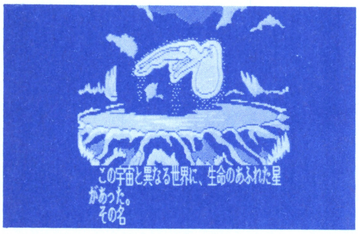


惑星ルーア 予告編

住職ソフト

88用

おぉ！！これは大長編もののRPG & AVGか？・・・とおもいきや、例によって完成していないのであった。今回は画面データ集ということでCGのみでしたが期待できそうな仕上がり具合です。あまり内容を盛り沢山にすると発売が遅れるのはソフトハウスの常か？・・・・

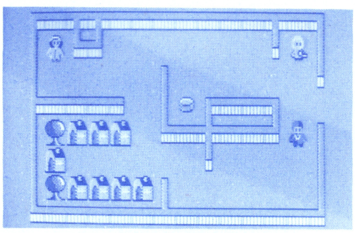


スピリット

TSUKKA software

88用

コマンド入力なしのRPGもどきアドベンチャー？　とでも言いますか・・・勇者『アノル』をテンキーで移動させて解いて行くゲームです。ゲームオーバーもありませんし、敵キャラが出てこないのでRPGではないのですが、全体としてはRPG仕立てになっています。全体に肉付けしてやれば市販品になりそうな出来の良さです。バグらしき物も見当たりませんし、レベルの高いグループだと思います。次回作も楽しみです。

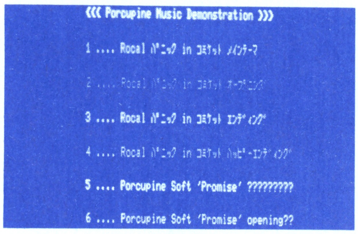


FM MUSIC LIBRARY VOL1

PC-FC

88用

ポプコム誌に掲載されたFM音源ミュージックプログミム11本+オリジナル曲1曲が連続して演奏されるだけの物です。BGMとして流しっぱなしにしておくにはいいかもね。

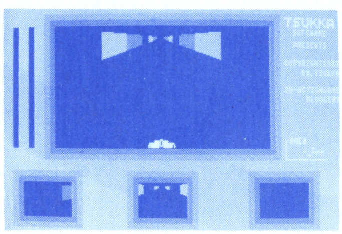


BLOOGER7

TSUKKA software

88用

テンキーの4、6キーで前方から来る敵をよけるだけの単純なもの。しかし、ハッキリ言って速すぎてゲームになってません。いくら100円でもいまいちのゲームでした。とても『スピリット』と同じグループの作品とは・・・・

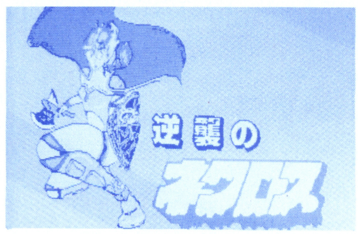


ネクロスの要塞

SSソフトウェア

88用

ロッテチョコレートのオマケカードをゲームにしたもので、りっぱなマニュアルもついている。さぞかし面白かろう・・・と、思ったのですがゲームの内容はグラフィックがほとんど使用されていないキャラクターゲームであった。おもわずNモードのベーシックゲームを連想させる内容である。グラフィックだけに寄りかかって内容が乏しいのも困るが、今時キャラクターでゲームをやれといわれてもノリが悪すぎる。想像力たくましいボードゲーム派ならお勧めだが・・・





コミケット33

同人ソフトの発展ぶりに見る今後のソフトウェアの動向

取材記

ソフトウェア編

せしーる

RANMA PROJECT 1987

98用2DD

トランプのセブンブリッジです。思考ルーチンもしっかりしているようで、案外遊べます。プレイヤーが勝つと相手の女の子が服を脱いでゆきます。ルールの複雑なカードゲームをよくプログラミングしたと感心してしまいました。女の子の絵もまずまずです。カードのグラフィックにもう少し凝って欲しい所でした。

ウラテマ

カマダミアソフト

88用

アドベンチャーなのですが、絵がすべて他のソフトのパクリです。表示もすべてカナのみ。同人ソフトの魅力はCGの占める割合が大きいのにこれでは・・・『三国志演義』に比べてかなり手抜きでは？



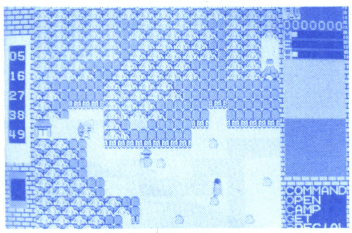


三国志演義

カマダミアソフト

88用

かなり良く出来たRPGゲームです。全体の完成度も高く、市販ソフトに引けを取らない仕上がりになっています。ただ、プログラムのルーチンがオリジナリティに欠けている点が残念です。（まぁ、同人ソフトの場合は楽しめればいいんですけどね。）アイテム集めをもう少し易しくして欲しいところでした。市販のツールをうまく利用すれば、ここまで出来るという良いお手本です。

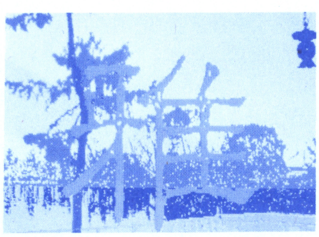


雅

ユニークス

88用

前作『曽根中の復活』というアドベンチャーとほぼ同じ構成。マッピングの必要がないのが特徴。コマンドも選択方式で簡単操作。旧来のアドベンチャーゲームでの煩わしい部分がまったくなくなった。純粋にストーリーのみを楽しめるのが魅力た。ただストーリーは内輪うけのオチが多くややシラケる。

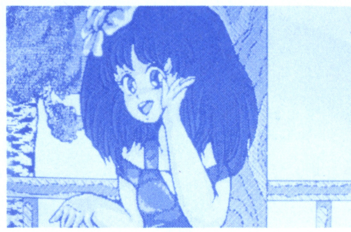


ピンクグラフィックス88

暗黒媒体ソフトウェアーズ

88用

有名なグループなので新作に期待していたのですが、今回は特に新作はなかった様子。このソフトは単なるエロCGが順番に表示されるだけ。ロード方法も変わってはいるが遅い！　価格も前回より少し値上げしたようだ。もっとも、前回はムチャクチャ安く売っていたんですが・・・



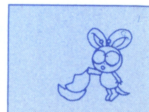
SADV・1 いこちゃん決死の救出大作戦

ユニークス

88用2枚組

いかにもコミケッぽい、ピンクアドベンチャーです。ほとんど脈絡なく＊＊＊してしまう展開が・・・私は好きです。マップも3×3のビルの中という設定で迷うこともないし、内容もほどほどに凝っている。絵もまずまずの水準に達しているし、バランスのとれた逸品です。







マジカルパズル

MAGICAL SYSTEM

88用

あの懐かしいルービックキューブ平面版といった感じのCGパズルです。・・・まあ、こんなもんでしょ・・・



うる星やつら LUM AGAIN

MAGICAL SYSTEM

88用 2枚組

市販版同名ソフトの第2弾かと思ってしまいました。それ位、グラフィックもストーリー展開も原作の雰囲気をもった作品です。パロディーもここまで来ると、原作を凌ぐ？出来です。表示速度もまあまあだし、充分遊べる仕上がりです。でも私には難し過ぎて、市販版同様途中でやめましたがエンディングをぜひ見て下さいとの事。

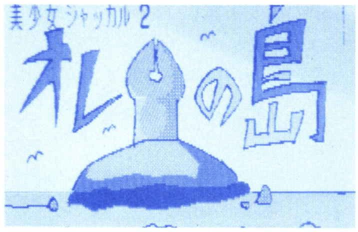


美少女ジャッカル2

ユニークス

88用

なぜかなつかしい感じのするアドベンチャーです。コマンドはファンクションキー入力でスピード、絵ともにまあまあだが、旧来のタイプのアドベンチャーを思わせる雰囲気がある。デゼニランド風の絵のせいでしょうか？



うでぃりん・ぱずる2

88用

パーツ入れ替え型のCGパズル。簡単なのが取柄です。せっかく楽しもうと思って買ったのに、逆にムカついて終わったという事のないのが有り難い・・・・宣伝文句の受け売りですが、確かにそのとおり。よっぽど魅力的なCGならともかく、つまらない16パズルなど強要されるとスグ放り出してしまいますよね。このくらい単純なほうが気軽に楽しめてイイんでは？



ぱらだいす VOL.3

美少女倶楽部

88用

これはまた16パズル。絵は結構カワイイが・・いまさら何をか言わん。





じゃんけん/じゃんけん2

闇夜の鳥

88用

またまた野球拳ソフト。単なるCGソフトでは芸がないが、じゃあ野球拳ソフト、というサークルが結構多いのでは？　無敵モード、透視モードのついている点は若干工夫のあとが・・・絵はラムちゃんのパロディでした。

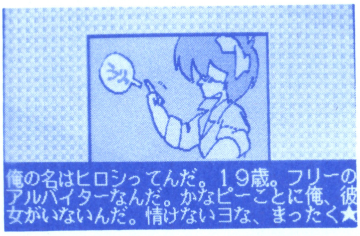


コミケット33
同人ソフトの発展ぶりに見る今後のソフトウェアの動向
取材記
ソフトウェア編

CANDLE
PRISM

88用2枚組

アドベンチャーゲーム。絵がいまいち。表示は速い。

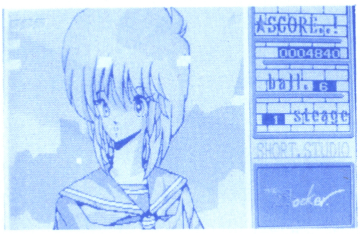




THE BROCKER
SHORT. STUDIO

88用

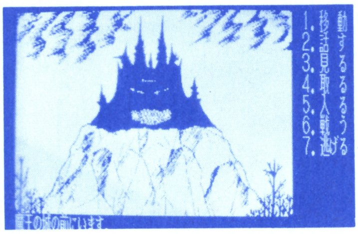
前回のコミケで注文した通信販売ソフトが今回のコミケ直前に送られてきました。背景にオリジナルCGを入れたブロックくずしです。とくに変わった所もありませんでしたが、なんとなく懐かしいソフトでした。どうせならアルカノイドくらい凝って欲しかった。



BATTLE MISSION
PC-FC

88用2枚組

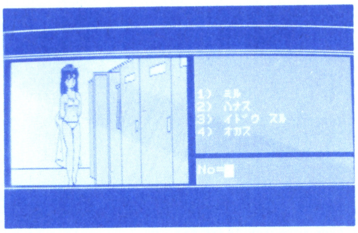
白黒版アドベンチャーゲーム。オリジナル曲がBGMとして使われている点は評価できるが、ゲームの雰囲気にマッチしていない。だんだんと耳ざわりになってくる。絵はキレイなのだが、画面構成がさみしく、コマンドの受付反応が手応えが悪くてたよりない。画面が白黒のわりにディスクリード時間が長い。もう少し手を入れると良くなりそうなソフトだ。



ぼくは、漫研
パースソフト

88用

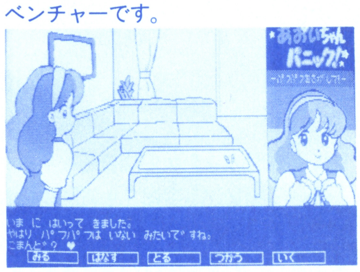
なんと100円というアドベンチャーゲーム。でも、出来は決して悪くない。ちょっとHな内容で表示も速いし、絵は並ですが充分合格点。なんといっても、この価格でソフトを出して来る心意気を買いたい。コミケも段々と「商売」風になりつつある、という悲しい事実をふっとばしてくれます。



あおいちゃんパニック
スタジオGAP

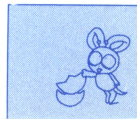
88用

可愛い感じのアドベンチャーです。ストーリーも単純明解。表示は高速ペイントを使っていてまあまあの速度です。ペイントOFFにも出来るのがGOOD！　コマンドがキーイン式なのとディスクリードのやや長いのが欠点。場面移動の時面倒になってしまいます。なんとなくほのぼのした雰囲気のアドベンチャーです。



CGパズル
98用2DD

例によって例の如くパズルなのですが、『アイテム』なるものを設けてルールを若干変更してあります。このへんに工夫の跡が見られます。難しくはありません。しかし私はやっぱりパズルがきらいです。絵はなかなかGOODです。



コミケット33 取材記

同人ソフトの発展ぶりに見る今後のソフトウェアの動向

ソフトウェア編

禁魂巻

いお・プロダクツ

98用 2DD

20枚のアダルト CG が入った単なる CG 集です。コミケ本来のコミックの絵をデジタイズして取り込んだのでしょう。絵が簡単にデジタイズ出来るようになったのが同人ソフトの発表数を増やした一因でしょう。デジタイザーも最近ではずいぶん安くなったもんねぇ。



AMAZING DISK

ALFAX

88用

簡単で似たような反射神経ゲームが何面にも渡って入っている。この ALF-HAX というチームはいくつかの同人ソフトグループが合体して出来たもののようです。私がこのグループに期待していた物とは大分違っていました。毎回毎回凝ったものばかり作れないでしょうが、少々がっかりです。リアルタイムゲームはかなり出来が良くないと満足出来ないものです。まるで5年位前にあったようなゲームばかりです。



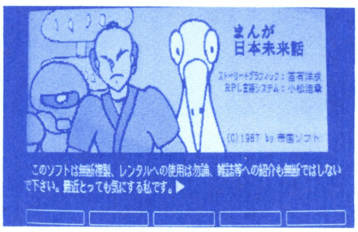
さて、今回のコミケでは著名なサークルの一部がソフトの紹介を雑誌に掲載することに関して拒否する内容の但し書を入れているのが目につきました。たぶん本誌の記事で酷評されたことを恨んでのことかと思われます。しかし、コミケという公共の場で販売するからには、自分で公開を望んでいるわけですし、多少の酷評もあってしかるべきだと思いませんか？　それを拒否するならば、販売自体をとりやめて仲間うちで楽しんでいればよいのです。ケツの穴の小さなことを言わずに笑って受け止めて下さい。もちろん、同人ソフトにプロテクトがかかっていないのをいいことに、コピー販売しているような輩は許せません。しかし、雑誌に掲載される事とは全く別の次元の問題であります。本誌ではコピーを容認しているわけではありませんし、むしろコミケにおけるような適正価格での販売がなされることを切望しているのです。多くの同人ソフトの在り方を考えてもらう為にも御理解いただきたいと思います。

まんが日本未来話

帝国ソフト

88用

いつもながらバランスのよいアドベンチャーゲームです。表示速度も申し分ないし、さすが同人ソフトの老舗です。ばかばかしいストーリー展開と簡単な操作で一気に最後まで行ってしまいます。これを3日で作ったという技術力はさすが。しかし、オニオンソフトのブースの勢いにはかなり押され気味でした。





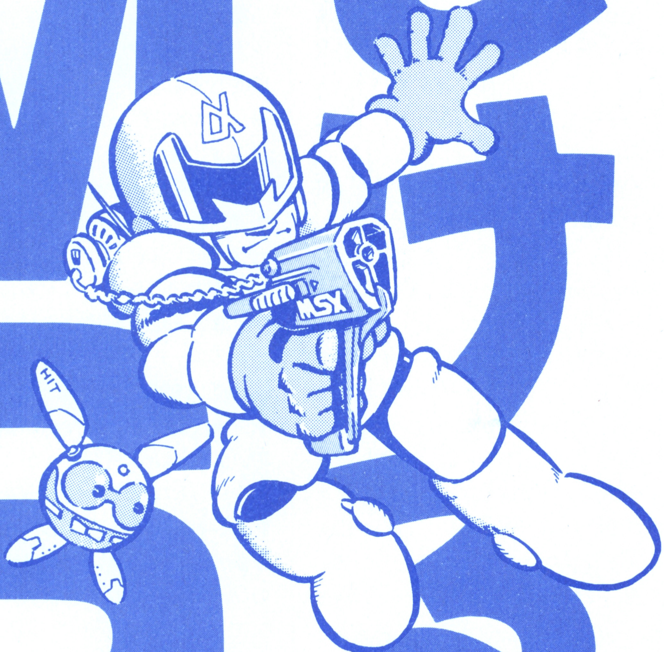
今回は編集部がお金をケチったため、ソフトが半分くらいしか紹介できませんでした。それから、同人誌の話は、次回にしたいと思います。(時間がなかったんだよ)

では、次回「同人誌編」で（2ページくらいだけど）又お会いしましょう。

by　南紀　白浜

くじけるなMSX

BY HI-BANDα



さてこの原稿が本になる頃（まだ今日は1月の7日。こんな事で原稿締め切りまでに間に合うのかしら……）は確か日本の名物、『受験戦争』の結果がでて、それぞれ一喜一憂している頃だと思います。（わたしゃ、みごとな敗者だもんねぇー。）SPTの中の子氏もたしか『灰色の受験生』の一員に来年はなるはず……。さてさて、どういう結果が出るのやら……。（あまり、しつこいと嫌われるぞ！：HIT）

1ドライブユーザーの為の「マルチメディアカンタンコピー」

いやみったらしい書き出しで始まりましたが、今月は、先月の予告通り、1ドライブユーザーの為の『マルチメディアカンタンコピー』です。(本当は名前ほど大げさな物ではない。)
HIT氏は、VRAMの拡張がどうのこうのといって、全く手伝ってくれなかったので、私(IMO)が作ってしまいました。基本的もくそもなく、完全オートモードになっています。

多少のエラートラップもくっつけておいたので、そう簡単には『～～エラーだよーん!』とかいって止まったりはしないはずですし、メディアも、プログラムの方でチェックしていますし、リトライ機能もまだ不完全ながら付けておきました。(だってこれがないとすぐ止まってしまうんですもの……。ON ERROR GOSUBあたりがおかしいみたいなんだけど……。)

最大の売り文句(?)は、やはり6回の出し入れだけで2DDのコピーが取れる事でしょう。前回にも書きましたが、DAIVAや、Ys(DEMOだよーん)、LAYDOCK等は、コピー出来ました。またもう一つ、チェックしたのですが、残念な事にジーザスがおとせませんでした。(ジーザスが完全なバージョンでないという疑いもありますが……。)まぁMSXのディスクシステムに仕掛けられるプロテクトにも限度があるでしょうから、何番セクターが無いとか、書き込むドライブの回転数を多少さげるとか、まだまだ88などの様なマシンほどプロテクトがむちゃくちゃきつい物ではありませんし、(88のFDCってのは面倒な事が少なくなる様に設計されているから、あまり細かいプロテクトを掛ける事はできないんですよ。でも、最近のソフトは、FM系のFDでプロテクトを掛けているのがけっこう多いそうで……。)コピー業界とソフトハウスの戦いなんかほとんどみれそうにありません。現在までに、私が確認した物でまともなプロテクトが掛かっている物なんてのはありません。(といっても本当に少ししか確認していませんが……。)

さっき話に出てきたジーザス等の様に、これからもプロテクトが少しずつきつくなっていくのは見えていますが、結局は、FM77系のユーザーが、友達の中にいるようだったら、その人に相談して見るのもいいんじゃないかと思います。

ソフトによってはFM77のコピーツールなどを使うと簡単に落とせるものもあるかもしれません。(未確認ですよー! ジーザスあたりで今度試してみようかと思う。)そういえばHITは、ちょっとまえ、FM77AVのディスクをMSXで読もうとしていました。結果は、うまくいった様な、ダメだったような中途半端な結果になってしまいました。

FM77AVの場合、1セクターが256バイトなので、MSXのシステムでは、512バイト読もうとするあまり、2セクター読み込もうとしますが、結果的にちゃんと読めるのは、最初の1セクター分だけでした。もちろん、FM77の方で、512バイトフォーマットが出来ない訳ではありませんから、今度はそれを試してみようかと思います。うまく成功して、FM系のマシンとも、ディスクを介してデータのやりとりが出来るようになれば、FM77AV40EXのデモで使っている、南野陽子チャン(陽子ちゃんが一番!)のデジタイズ画面を一番最初にもらってこようなんて事を一人で勝手に考えています。(もちろんRS-232Cでもできるが、それじゃあ面白くないし、大量のデータをいっぺんに! という訳にはいかなくなりますからネェ……。グラフィックは特に!)

さて、いいかげんに話題をプログラム自身の方に戻しましょう。

もうお気付きでしょうが、このプログラムは、MSX2のVRAM128Kオンリーです。他の機種の方ごめんなさい。

本当はMSXでも動くようにしたかったのですが、やはり、画面の見易さやディスクの入れ替えの回数を少なくしようとしたらMSX2でしか実現できませんでした。でも、今MSX2を持っている人は、とっても運の悪い人じゃない限り、VRAMは128Kあるはずですよね。また、話がずれてしまいましたが、このプログラムですが、1ドライブユーザーを対象に作ってありますが、2ドライブ仕様のMSXをもっていて、これを使いたいという人は(まーず、いねーだろーなぁ。)、1文字だけ書き換えて使ってください。(どこだか簡単に分かるはずですよ。) ま、そこだけ書き換えても、操作性は、もともと1ドライブユーザー用に作ってあるからたいして変わり映えはしませんが……。(いや、てってー的にかいぞーするべきだ!)

さて、実際の入力方法と使い方の説明をしましょう。プログラム自身はオールBASICですが、VRAMをデータバッファに使っているので、マシン語で、バッファとデータのやりとりをしています。マシン語ルーチンはBASICのデータ文にして、最後の方にまとめてありますので、注意して入力してください。ま、毎回お馴染みのパターンですが念の為……。

一応、V9938をBIOSを使わずに、マシン語でアクセスしたのは初めてなので、(必要以上に時間がかかってしまった……。)効率の悪い組み方をしているかもしれないので、皆さんが自由に書き換えられるようにマシン語ルーチンのソースも掲載しておきます。(私は、OUT文を使うのがあまり好きじゃないから……。もうちょっとお勉強しなくっちゃ。それにしても、VDPコマンドははやいっ! 88のソフトを見てると可哀想になってきますねぇ。でも、せっかくこんなにいい機能があるのに未だにしっかりと活用しているプログラムにお目にかかれないのが残念ですが……。)

入力が終わって、デバッグがすんだら、試しに何かのコピーを取ってみてください。もちろんゲームソフトをコピーする必要はありません。とにかく、マスターをちゃんと複製できるかについてのチェックをしてください。(マスターのライトプロテクトノッチはしっかり開いておきましょう。)このツールは基本的にはメディアがキチンとフォーマットされている事を前提に作って

あります。いちいちこのメディアはどんなフォーマットなんだろうと考えるのがめんどくさい人は、2DD9セクターフォーマットをしておけばいいでしょう。ツールが、マスターのブートセクターもコピーするので、まず問題は無いと思います。(MSXでは出来ないフォーマットを使っていたりしたら、それはもうコピー不可能になってしまいますが、私は今までそんなソフトにはお目にかかっていません。(その内出て来る可能性は大いにあるかもしれないが……) 気を遣って操作する程の物ではないので、RUNさせたらスクリーンに出て来る指示に従えばコピーできるようになっています。なんだかんだ言っても、2DDだと、コピーしている間にコーヒーの1杯は飲める位の時間はかかってしまいます。

まあ、本格的なコピーツールではありませんが、自分のディスクや、ろくなプロテクトを掛けていないソフトのバックアップを取るには充分でしょう。(MSXのDisk-BASICのルーズなDSKI$に感謝しましょう！)実際、ディスク関係が、もうちょっと詳しく使えればもっとまともなものが、出来たかもしれませんが、現在のところろくな資料は、我々一般ユーザーには公開されていません。(MSX-DOSスーパーハンドブックは期待させられた分がっかりしましたしねぇ。何度も書くと言い訳がましくなりますが、我々はその手の情報は咽から手が出るほど欲しいんです。)また、ひまを見つけてはバージョンアップでもしてみようかなぁ、なんて思ってます。では、こっちのプログラムはこれくらいにして、次いってみよーかぁ！

リスト1

```
1000 '::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
1010 ' 1drive copy   version 2,0
1020 '                 for 1D   2DD        (MSX2 / VRAM 128K)
1030 '          Copyright by miri
1040 '                        Date '87/11/7 AM.
1050 '::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
1060 '
1070 'SAVE"DUPLI.BAS"
1080 '
1090 CLEAR 200,&HC000:DEFINT A-Z
1100 ON ERROR GOTO 2060
1110 GOSUB 1740
1120 '
1130 A$="··":B$="":RT=6
1140 KEY OFF:SCREEN 0:WIDTH 80:LOCATE5,1
1150 FOR I=0 TO &H3F STEP2:B$=B$+A$
1160  PRINTRIGHT$("0"+HEX$(I),2);
1170 NEXT:PRINT
1180 FOR I=0 TO &H540 STEP &H40
1190  PRINT"+";RIGHT$("00"+HEX$(I),3);":";B$
1200 NEXT
1210 PRINT"+580:································";
1220 '
1230 A=USR2(0)
1240 LOCATE 70,0:BEEP:PRINT"hit any"
1250 LOCATE 70,1:      PRINT"to start"
1260 LOCATE 79,1:A$=INPUT$(1)
1270 GOSUB 1710:GOSUB 1860
1280 '
1290 ' Copy start.
1300 '
1310 FOR J=0 TO MX STEP 240
1320 ' Read 240sectors. and save to VRAM.
1330  LOCATE40,24:PRINT"Read sector ";
1340  FOR I=J TO J+239:IF J>MX THEN 1420
1350   LOCATE 53,24:PRINTRIGHT$("00"+HEX$(I),3);
1360   X=(I AND &H3F)+5:Y=INT(I/&H40)+1
1370   LOCATE X,Y:PRINT"r";:POKE &HF351,0:POKE &HF352,&HC0:D$=DSKI$(0,I)
1380   LOCATE X,Y:PRINT"s";:A=USR(0)
1390   R=0
1400  NEXT
1410  A=USR2(0)
1420  LOCATE 70,0:BEEP:PRINT"insert"
1430  LOCATE 70,1:      PRINT"new disk"
1440  LOCATE 79,1:A$=INPUT$(1)
1450  GOSUB 1710
1460 ' Write 240sectgors. read from VRAM.
1470  LOCATE40,24:PRINT"Write sector";
1480  FOR I=J TO J+239:IF J>MX THEN 1560
1490   LOCATE 53,24:PRINTRIGHT$("00"+HEX$(I),3);
1500   X=(I AND &H3F)+5:Y=INT(I/&H40)+1
1510   LOCATE X,Y:PRINT"l";:A=USR1(0)
1520   LOCATE X,Y:PRINT"w";:POKE &HF351,0:POKE &HF352,&HC0:DSKO$ 0,I
1530   R=0
1540  NEXT
1550  A=USR2(0)
1560  LOCATE 70,0:BEEP:PRINT"insert"
1570  LOCATE 70,1:      PRINT"original"
1580  LOCATE 70,2:      PRINT"disk "
1590  LOCATE 75,2:A$=INPUT$(1)
1600  GOSUB 1710
1610 'Reset VRAM address counter.
1620  POKE&HC2B3,0:POKE&HC2B4,&H20:POKE&HC2B5,0
1630  POKE&HC2B6,0:POKE&HC2B7,&H20:POKE&HC2B8,0
1640 NEXT
1650 'End of copy.
1660 LOCATE ,24:FOR I=0 TO 24:PRINT:NEXT
1670 LOCATE 0,0:BEEP:PRINT"complete !":BEEP
1680 POKE &HF351,D1:POKE &HF352,D2
1690 END
1700 'Clear messege aria.
1710 FOR Z=0 TO 2:LOCATE 70,Z:PRINT SPC(9):NEXT
1720 RETURN
1730 'Init. and check media. and others.
1740 DEF USR= &HC25A  'VRAM Write.
1750 DEF USR1=&HC200  'VRAM Read.
1760 DEF USR2=&H156   'kill key buffer.
1770 '
1780 D1=PEEK(&HF351):D2=PEEK(&HF352)
1790 L=1000
1800 FOR I=&HC200 TO &HC2BF STEP 8:SUM=0
1810  FOR J=I TO I+7:READ D$:D=VAL("&h"+D$):SUM=SUM+D:POKE J,D
1820  NEXT:READ S$:S=VAL("&h"+S$):IF S<>SUM THEN PRINT"data error in ";L:END
1830  L=L+10
1840 NEXT
1850 RETURN
1860 POKE &HF351,0:POKE &HF352,&HC0:D$=DSKI$(0,0)
1870 ID=PEEK(&HC015)AND 15
1880 SD=  (ID AND 1)+1    'Sides
1890 SE=1-(ID AND 2)/2    'Sectors
```

```
1900 TR=1-(ID AND 4)/4+1 'Density
1910 M1$=HEX$(SD)+"D"+CHR$(32+(TR-1)*36):M2$=HEX$(SE+8)+"sector"
1920 MX=TR*40*(SE+8)*SD-1
1930 LOCATE 70,19:PRINT "Media"
1940 LOCATE 71,20:PRINT M1$
1950 LOCATE 71,21:PRINT M2$
1960 '1000       1DD 9 SECTOR  media ID(under 4BIT)
1970 '1001       2DD 9 SECTOR      check pattern.
1980 '1010       1DD 8 SECTOR
1990 '1011       2DD 8 SECTOR
2000 '1100       1D  9 SECTOR
2010 '1101       2D  9 SECTOR
2020 '1110       1D  8 SECTOR
2030 '1111       2D  8 SECTOR
2040 RETURN
2050 'Error trap.
2060 ' write protect
2070 IF ERR<>68 THEN 2130
2080 A=USR2(0)
2090 BEEP:LOCATE 70,0:PRINT"Write
2100      LOCATE 70,1:PRINT"protect!
2110      LOCATE 70,2:PRINT"Hit any";
2120 A$=INPUT $(1):GOSUB 1710:RESUME
2130 ' Disk offline
2140 IF ERR<>70 THEN 2200
2150 A=USR2(0)
2160 BEEP:LOCATE 70,0:PRINT"Disk
2170      LOCATE 70,1:PRINT"off line!
2180      LOCATE 70,2:PRINT"Hit any";
2190 A$=INPUT $(1):GOSUB 1710:RESUME
2200 ' Disk I/O error
2210 IF ERR <> 69 THEN 2380
2220 IF ERL <> 1370 THEN 2290
2230 BEEP:LOCATE 70,5:PRINT"Read      "
2240      LOCATE 70,6:PRINT"  error   "
2250      LOCATE 70,7:PRINT"sector ";RIGHT$("00"+HEX$(I),3)
2260      LOCATE 70,8:PRINT"          "
2270 R=R+1:IF R<RT THEN RESUME
2280 LOCATE 70,8:BEEP:PRINT"Skip!!":R=0:LOCATE X,Y:PRINT"E";:RESUME NEXT
2290 IF ERL <> 1520 THEN 2360
2300 BEEP:LOCATE 70,5:PRINT"Write     "
2310      LOCATE 70,6:PRINT"  error   "
2320      LOCATE 70,7:PRINT"sector ";RIGHT$("00"+HEX$(I),3)
2330      LOCATE 70,8:PRINT"          "
2340 R=R+1:IF R<RT THEN RESUME
2350 LOCATE 70,8:BEEP:PRINT"Skip!!":R=0:LOCATE X,Y:PRINT"E";:RESUME NEXT
2360 IF ERL = 1860 THEN RESUME
2370 PRINT ERL;ERR
2380 ON ERROR GOTO 0
2390 END
3000 ' VRAM Buffer access routine.
3010 DATA E5,D5,C5,3A,06,00,32,3B,32C
3020 DATA C2,3A,07,00,4F,2A,B3,C2,2F1
3030 DATA 7C,0F,0F,0F,0F,0F,0F,E6,1BC
3040 DATA 03,47,3A,B5,C2,87,87,B0,3B9
3050 DATA 47,7C,E6,3F,57,78,0C,F3,3B6
3060 DATA ED,79,3E,8E,ED,79,7D,ED,502
3070 DATA 79,7A,ED,79,01,00,02,21,27D
3080 DATA 00,C0,DB,00,77,23,0B,78,2B8
3090 DATA B1,20,F7,FB,2A,B3,C2,3A,49C
3100 DATA B5,C2,11,00,02,19,CE,00,271
3110 DATA 22,B3,C2,32,B5,C2,C1,D1,4D2
3120 DATA E1,C9,E5,D5,C5,3A,07,00,46A
3130 DATA 32,95,C2,4F,2A,B6,C2,7C,3F6
3140 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,E6,03,143
3150 DATA 47,3A,B8,C2,87,87,B0,47,400
3160 DATA 7C,E6,3F,F6,40,0C,57,78,3B2
3170 DATA F3,ED,79,3E,8E,ED,79,7D,508
3180 DATA ED,79,7A,ED,79,01,00,02,349
3190 DATA 21,00,C0,7E,D3,00,23,0B,260
3200 DATA 78,B1,20,F7,FB,2A,B6,C2,4DD
3210 DATA 3A,B8,C2,11,00,02,19,CE,2AE
3220 DATA 00,22,B6,C2,32,B8,C2,C1,407
3230 DATA D1,E1,C9,00,20,00,00,20,2BB
3240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
```

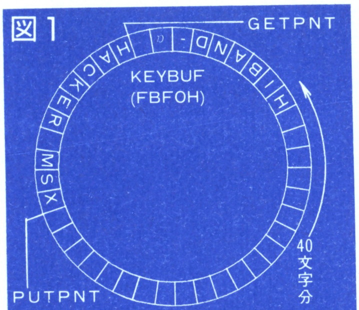
●ONE MORE PROGRAM!!

さて、こっちのプログラムはキーバッファに任意の文字列をセットするものです。全然意味が分からないですって？　ならおおざっぱに説明してみましょうか。では、ある BASIC プログラムが実行されていたとしましょう。ここで、INPUT 文が実行されました。通常はキーボードから入力があるまで何も表示されませんが、ごくたまに入力した覚えの無い文字列がツツーっと表示されてしまう事があるはずです。これは先行入力といって、キーボードから入力を受け付ける状態で無い時に、キー入力をすると、それをコンピューターが覚えていてくれて、実際の入力の受け付けをする状態になった時、初めてその文字列を（さも入力されているかの様に）表示するものです（下手な説明……。）キー入力された文字は一旦キーバッファに記憶されます。そのおかげで、INPUT 文などの前に文字を入力したり出来るわけですが、いかんせんこのキーバッファは 40 文字分しかありません。ですから、先行入力をしすぎるとバッファに文字が溜りすぎて、それ以上先行入力が効かなくなります。昔懐かしの、『FLAPPY』（もちろん最初に出たテープバージョン）は、BASIC のコマンドラインに戻って来る時、ゲーム中に溜っていたキーバッファのデータを消していました。（こういう細かい配慮は良いと思います。）最初は何に使っていいか分からないと思いますが、このキーバッファは使い方によっては結構面白い事も出来ます。ま、その為のプログラムと言うわけです。

●プログラムについて

このプログラムは特別なテクニックを使っている訳ではありませんが、50 バイトと非常に短いため、リローケータブルにしておきました。（あたりまえのことかな？）さて、実際の動作ですが、アセンブラーソースを見て分かる通り BASIC から、USR 関数を使って呼びだします。呼び出されたら、A レジスターに入っているパラメーターの型と、文字列の長さをチェックして、キーバッファーポインターと文字列のセットをして帰って来ます。また文字数のチェックで、40 文字を以上の場合は、最初から 39 文字までをバッファにセットします。なぜ、40 文字ではないのかというと、このキーバッファーはリング状に管理されていて（図 1 参照）、40 文字全部すきま無くセットしてしまうと、その 40 文字を延々と出力し続けてしまうためです。また、このプログラムを呼ぶと、実行前に入力されていた文字列は全てキャンセルされてしまいます。

図1



PUTPNT:0F3FAH
　次にキー入力された文字が入るアドレス
GETPNT:0F3F8H
　次にバーファーから取り出される文字のアドレス
他にも
　CLIKSW:0F3DBH キークリックのスイッチ
　CSTYLE:0FCAAH カーソルの形状
　CAPST:0FCABH CAPSロックの状態
　KANAST:0FCACH カナロックの状態
などのワークもあります。

●具体的な使用例ってやつだぁ！

使い方は、プログラムを読み込んで、実行したあとに、

A＝USR（"文字列（39文字まで)"）

とします。これだけではつまんないので何か一つ例を挙げてみましょう。たとえば、以前発表したディレクトリーエディターで、単にファイルのスペースを詰めたいだけの時、

A$＝USR("<"＋CHR$(13)＋"END"＋CHR$（13)）：RUN

と入力すれば、後は勝手にディスクの間を詰めて、終了までやってくれます。

また、ごく簡単な例ですが、さっきの例を少し手直しして、

10A$＝USR（"<"＋CHR$（13)＋"END"＋CHR$（13)＋"＿SYSTEM"＋CHR$（13)）
20RUN"DIREDIT.BAS"

リスト2

```
1000 '
1010 ' KSET.BAS
1020 '          Copyright by HIT
1030 '            DATE '88 01/13
1040 '
1050 CLEAR 200,&HA000 : AD=&HA000
1060 FOR I=AD TO AD+47: READ A$
1070 POKE I,VAL("&H"+A$)
1080 NEXT
1090 DEF USR=AD
1100 '
2000 DATA FE,03,C0,1A,D5,DD,E1,DD
2010 DATA 66,02,DD,6E,01,B7,C8,EB
2020 DATA F3,21,F0,FB,22,FA,F3,EB
2030 DATA FE,27,38,02,3E,27,4F,06
2040 DATA 00,C5,ED,B0,C1,21,F0,FB
2050 DATA 09,22,F8,F3,FB,C9,00,00
```

リスト3

```
;
;        KSET.MAC
;        Copyright by HIT
;                    Date:'88 01/13
;

.Z80

;
;        KEYBUF   0FBF0H
;        GETPNT   0F3F8H
;        PUTPNT   0F3FAH

         CP       3                    ;
         RET      NZ                   ;Parameter :  Strings ?

         LD       A,(DE)               ;Lengs
         PUSH     DE
         POP      IX
         LD       H,(IX+2)             ;
         LD       L,(IX+1)             ;Pointer
         OR       A
         RET      Z

         EX       DE,HL

         DI

         LD       HL,KEYBUF##
         LD       (PUTPNT##),HL        ;Reset keybuffer

         EX       DE,HL

         CP       39                   ;? Lengs <= 39
         JR       C,L1

         LD       A,39
L1:

         LD       C,A
         LD       B,0
         PUSH     BC                   ;

         LDIR                          ;Set parameter

         POP      BC
         LD       HL,KEYBUF##
         ADD      HL,BC
         LD       (GETPNT##),HL        ;Set get pointer

         EI

         RET

         END

         END
         aseg

         org      0c200h

rdvdp    equ      00006h
wrvdp    equ      00007h
DMA      equ      0c000h

read:
         push     hl
         push     de
         push     bc
         ld       a,(rdvdp)
         ld       (inport+1),a         ;set i/o adr. (vdp reg. read.)
         ld       a,(wrvdp)
         ld       c,a
         ld       hl,(read_adr)        ;vram address set.
         ld       a,h                  ;get a15~a14
         rept     6
         rrca
         endm
         and      3
         ld       b,a
         ld       a,(read_adr+2)
         add      a,a
         add      a,a
         or       b                    ;make a16~a14 in Areg.
         ld       b,a                  ;1st data to breg.
         ld       a,h
         and      03fh                 ;3rd data to dreg.
         ld       d,a
         ld       a,b
         inc      c                    ;c = port #1 (write)
         di
         out      (c),a                ;send 1st data. (a16~a14)
         ld       a,14+080h
```

```
        out     (c),a               ;send register No.#14
        ld      a,l
        out     (c),a               ;send 2nd data. (a7~a0)
        ld      a,d
        out     (c),a               ;send 3rd data. (r/w & a13~a8)
        ld      bc,512
        ld      hl,DMA
rloop:
inport: in      a,(000h)            ;read data from VRAM.
        ld      (hl),a              ;save to Main mem.
        inc     hl                  ;address counter +1
        dec     bc                  ;loop counter -1
        ld      a,b                 ;end check.
        or      c
        jr      nz,rloop
        ei                          ;int. Ok
        ld      hl,(read_adr)       ;get VRAM base address a*256+hl
        ld      a,(read_adr+2)
        ld      de,512              ;base address count up.
        add     hl,de               ; (base address + 512)
        adc     a,0
        ld      (read_adr),hl       ;save VRAM base address.
        ld      (read_adr+2),a
        pop     bc
        pop     de
        pop     hl
        ret
write:
        push    hl
        push    de
        push    bc
        ld      a,(wrvdp)
        ld      (outport+1),a
        ld      c,a
        ld      hl,(write_adr)      ;vram address set.
        ld      a,h
        rept    6
        rrca
        endm
        and     3
        ld      b,a
        ld      a,(write_adr+2)
        add     a,a
        add     a,a
        or      b
        ld      b,a                 ;1st data to breg.
        ld      a,h
        and     03fh                ;3rd data to dreg.
        or      040h
        inc     c
        ld      d,a
        ld      a,b
        di
        out     (c),a               ;send 1st data.
        ld      a,14+080h
        out     (c),a               ;send register No.
        ld      a,l
        out     (c),a               ;send 2nd data.
        ld      a,d
        out     (c),a               ;send 3rd data.
        ld      bc,512
        ld      hl,DMA
wloop:
        ld      a,(hl)              ;get data from Main mem.
outport:
        out     (000h),a            ;send data to VRAM.
        inc     hl                  ;address counter +1
        dec     bc                  ;loop counter -1
        ld      a,b                 ;end check.
        or      c
        jr      nz,wloop
        ei                          ;Int. Ok
        ld      hl,(write_adr)      ;VRAM base address count up.
        ld      a,(write_adr+2)     ;(base address + 512)
        ld      de,512
        add     hl,de
        adc     a,0
        ld      (write_adr),hl      ;save VRAM base address.
        ld      (write_adr+2),a
        pop     bc
        pop     de
        pop     hl
        ret

read_adr:
        defw    02000h
        defb    000h
write_adr:
        defw    02000h
        defb    000h

        end
```

ってな感じのプログラムを書いておいて、"REP.BAS" とかなんとか名前をつけてセーブしておけば、MSX-DOS上から、

BASIC REP.BAS

とするだけで、BASICに入って、REP.BASを実行し、さらにDIREDIT.BASを実行し、最後にはMSX-DOSに帰ってきます。ただし、これを行なうには、あらかじめBASIC上でこのプログラム自身を読み込んでおかなくてはなりません。

この場合、リロケータブルオブジェクトの利点をいかして、RS-232C(モデムカートリッジ)を使わなければ、RS-232C用のワークエリアに配置し、PLAY文を使わなければ、PLAY文用のキューバッファに読み込んでおいてもいいし、スロットが空いているのなら、スロット用のワークにおいてもいいでしょう。

このプログラムは全部BASICで出来ているので、(もちろんデータ文はマシン語コードだけど……。)簡単にプログラムの再配置ができます。

(もちろんオブジェクトだけセーブして、オフセット指定をして読み込んでも構いません。)プログラムの配置位置を決定するのは、プログラムの先頭にある『AD=&HXXXX』という所です。ここのアドレスを、設定しなおす事によって、プログラム本体の置かれる位置が変わります。

また、さっきの例の様に、RS-232Cのワークエリアや、PLAY文のキューバッファ等のシステムエリアに配置する時は、CLEAR文は実行する必要はありません。さらに、そのシステムエリアのアドレス、十分にスペースがあるかなども確認しておかないと暴走することになります。

以上の点は特に注意してください。

さて、さっきのような例の他にも、プログラムが自分自身を書き換えたり、自己増殖プログラムをつくるとか、凄まじい事も努力によっては可能かもしれません。(段々話が大げさになっていくなぁ) 最も、この様な時は、変数エリアがぶっ飛ぶので、どっかのエリアを確保して、そこにPOKEしておき、それをひたすらPEEKするようにするとか、少々どころかおおいにめんどくさい事もしなくちゃなりませんが……。また、DOSからBASICに移る際に、BASICのプログラムをオートスタートしたりできますが、BASICからは出来ないので、このプログラムを使えば、そんな事で悩む必要も無くなります。

MSX2でRPGを
中ノ子先生の
作ってしまうゾ講座



さーてさて、みなさん、お元気してましたか？？？いつも眠たいSPT−HACKですよー。え――、突然ながら、この連載は今回をもって終了します。んで、理由は最後に述べますが、とにかく、僕たちは時間がない生活をしているもので……。ま、とにかく今月も元気よく、いってみよー!!。

SPT：中ノ子基高＋川戸勝史

SPT-BANDの「エンジョイ・コンピューターミュージック」

さて、今回は、SPT－BAND くんのMUSIC に関するお話と、ぼくらの進めている MSX2 用 RPG の企画会議の模様です。なんだか、やっとこの場にきて、まともな（！？！？）RPG の話に入れたような気がします。ま、とにかく話を進めていきましょう。

★コンピューターミュージック全般について

いよいよ僕も、この号をもって最後となるわけです。本当はもっと色んなことを書きたかったのですが、いろいろと急がしくて、こういう形になってしまいました。毎月、この記事を楽しみに読んでくださった読者の方々（んな奴いねーかな)、真に申し訳ありません。

というわけで、今回はコンピューターミュージック全般についての話を書きたいと思います。

現在、特に PC－88 系を中心に FM 音源が世の中に広がってきました。僕が最初 FM 音源のゲームをしたのは確か「XANADU」（シナリオ I）だったと思います。「これがゲームの音か？」と耳を疑う程の感動を受けました。そしてまた、メロディーが独特で心に残るものがありました。そしてそれからどんどん、FM 音源対応のソフトがでてきて、それが当り前の時代になってしまいました。一部の機種においてはステレオ化もされています。また、PCM 音源により、よりリアルな音を使う機種もでてきました（S－H：アメリカは PCM のほうが当り前なんだそーです)。

しかし、最近のゲームの BGM は、聴いていても感動するものが少ないとおもいませんか？。ある程度耳が慣れたせいかもしれませんが、聴いていても心に残らないのです。それは何故かというと、曲を作る側の人が「この音を使えばカッコよく聴こえる！！」ということがわかってきたからだと思います。ですから、元の曲があまり上手にできていなくてもそれなりに聴こえるのです。もちろん良い音を使うことは大切ですが、元曲があわれだったらいくら飾りをつけても、どこか附に落ちない、という結果になってしまいます。

もちろん、どんどんすばらしい作品を出していって、中にはレコードになったゲーム・ミュージックもありますし(Ys など)、ゲームミュージックもこれからどんどんすばらしい作品が出て来るでしょう。

なんだかゲームミュージックだけの話になってしまいましたが、あとこれから一般人に広がってくる分野として、MIDI というものがあります。

これはシンセサイザーなどをつなぐインターフェイスです。いままではシンセをやってる人たちだけしか使っていませんでした。しかし、最近は MIDI のコントロール部分にコンピューターを使う様になってきました（TM ネットワークの、後ろにある PC－98 はそのためのものです)。そしてその音源にはあらゆるシンセやサンプラーなどが接続できます。ですから、パソコンのチャチな音源を使わなくても、本物のシンセから音を出せるのです。

また、今はシンセから音源部分だけをとりだした、音源モジュールなどもありますので、それをパソコンにつなげば TM ネットワークや YMO みたいなことも可能なわけです。現在はシーケンサーもいろいろと出回り、これらを使うことによってプロ気分を味あうこともできますよ。

いろいろと、とりとめのない話を書いてしまいましたが、要するにコンピューターミュージックはこれからであると、言いたい訳です。某社の CM のように「こーれで私も作曲家ーー」などと言う人がこれからどんどん増えるでしょう。

4カ月間、本当にお世話になりました。すこしでも皆様のお役に立ちたいとおもっていましたが、たいしたことはできなかったようです。またあう機会があれば、そのときは「あの時のやつらか」と思い出してください。ではみなさんさよーならー。(でも SPT－HACK 君との付き合いはまだまだ続く。悲しい……)

追伸：僕はこれから、RPG の曲の制作などにかかります。たぶん、そのうちあえるでしょう。

SPT－BAND 君がいいわすれていたけど、リスト I が、今月の曲です。

■

さて、次は RPG 企画会議の模様です。

このプロジェクト、なんだか訳が解らなく、開発スタッフがいろいろな所に散らばってまして、殆どは福岡なんですが、なかには岡山や佐賀や長崎、熊本、大阪など、散在しています。で、企画会議をするのにいちいちこのメンバーをかいあつめていたら、とてもじゃないけどシャレにならなくなります。そこで僕等はパソコン通信を使って会議をしています。今回はその第 I 回の内容です。これを読むことによって、少しでも何かの参考になればいいなーと思っています（マイナスの効果が出たりして……)。

それから、CHAT－ROOM やボード（電子掲示板）の使用・設置を快く承知してくださった、PANDA－NET（092－475－2146）の SYSOP・大獄さんに、この場を借りて厚くお礼申し上げます。

MAKING OF RPG

なお、会議参加者、及び開発スタッフは次のとおりです。

★SPT－HACK：中ノ子基高：プログラム／グラフィックス担当です。チーフでもあります。

★SPT－BAND：川戸勝史：MUSIC担当です。ちなみに僕は、西村ともみのファンです。よろしく！。

★MACK：小田規好：シナリオ担当です。多趣味、多才能の、マルチ人間です。いま現在、メインとしているネットは、PC－VAN（ID:SVJ15920）と、PANDA－NET（ID:MACK)です。もし出会ったら気軽に声をかけてくださいね。

★TOMMY：私は大阪生まれの大阪育ち、完全な浪速っ子です。今は高校3年でこのほど推薦で大学が決まり、遊びまくって1箇月弱鉛筆を持っていません。(何か文章を書くなら当然ワープロを使うし……)。私、大阪のMagical－BBSで88のCUGOPをやっております（最近ほとんど内輪ネタのゴミボードになっていますが…)

★MeNma.：全く役にたっていないMeNmaです。うーんと、ここだけの話しですが、僕はメンマみたいな体形をしています。最近、ロードマン（ちゃりんこ）に凝ってるので、これからもよろしく！！のMeNma.くんでした。(と、言っても今回が最終回だってさ……)

★Layzner：年は12の倍数で、職業は4月から中学のセンセです。使ってるマシンはVX21ですが、とにかくいじり回すのが好きで、先日も調子が変になったハードディスクをバラして組み立て直したという…。また、かなりのスピード狂でもありまして、速くするために80287と8087を乗せています（しかし、使うことはあまりない)。CよりPascalを愛する人間のひとりです。

★WIZARD：パソ通をやっているWIZARDです。SPT－HACK君とはPANDA－NETで知り合いました。いやーしかし同じ年でWRITERをやっているというのはすごいですねー！！。ほんと驚きました。それから、僕は今HOSTをやっていますので、もしパソ通やっている方がいましたらアクセスして下さい。
（TEL　0952－24－0951 1200/300N81XN 月－土19：00－8：00　日曜は24時間)

★SYLPH：まあ、どこにでもいそうなネットワーカーです。九州の草の根ネットなら、たいていのところに“SYLPH”で顔をだしていますので、みかけたら声をかけてくださいね。

★ALICE：レモン・ピープルの愛読者のALICEです。いま、PANDA－NETで、スケベなことを取り扱うという、とんでもないCUGのCUGOPをやってます。

★TOYO：あっかるぅ――い大学生です。よろしく。

★URAURA：うちの近くには「香椎花園」があります。たのしいところです。「香椎よいとこ、一度はおいで」

★エイジ：RPGが好きなエイジ君です。

★SUNRISE：谷山浩子の熱烈なるファンです。ちなみに、顔がSPT－BAND君に似てるといわれます、ハイ。

★後田達也：イラスト担当です。よく、コミケにいきます。

★松本佐由美：イラスト担当です。コミケにも、よくサークルで出ています。やっぱり「セイント・セイヤ」よ！！

では早速、会議の様子をお伝えします。

★12月27日第1回

SPT－HACK(以下S－H)：では、ただ今より「第1回RPG企画会議」をおこないます。ってなわけで、みんな、気楽にやってね。

LAYZNER(以下L)：さて、どっちの分野でせめる？「ファンタジー」？「ドタバタ」？？

エイジ(以下エ)：うーーん、僕はやっぱりファンタジーのほうがいいな。

S－H：うーーん(いかんソフトがバグってる)、いっそ、ヤールピージーにしようか……うそうそ。

L：なんですか、そのヤールピージーって……。

WIZARD（以下WIZ)：僕もわかんない。

エ：えーっとですね。よーするにS－H君のお得意の分野なんですよー。

S－H：テメー、イッペン、どついたろかい。なーんてね。えーー、ヤールピージーってのは「やらしいプレイングゲーム」のことです。森山塔とか……。

L：もしかして、「プロジェクトA子」の系列？？

エ：やっぱりそういった関係はSPT－HACK君だけでは？？（うそうそ)。コンプティークを読んでると、よくわかる。

S－H：そーだねー。「プロジェクトA子」系とは違うけどね。森山塔っていったら……？？？？

L：「とらわれペンギン」！！

WIZ：むむ……意味が解らない

エ：うーーん、皆しってる……。

S－H：「よい子の●教育」とか……。

L：かもしだ君とか、出てくるんでしょ。LPよんでるとよく、でてくる。

W：うーーーん。真面目な僕にはわかんないなー。

エ：かもしだって眼鏡かけてる彼でしょー。うーん。こんな話やめない？？

S－H：そう！「極めてかもしだ！！」……。友人の境田君が似てるんだよ。言うとすぐおこるんだけどね。もうよそう……。

L：そのむかし、「ロールベンチャーゲーム」(！？)っていうのもあったっ



け。ガンダムとか……。
W：あーそーいやーあったねー。なつかP！！！
エ：うーーーん、それは知らない。
S−H:あったねー。タイトルはきれいだったけど、あとは＊＊＊な絵で……。さあ、真面目にはなすぞー。
L：えーーまず、画面だけど、どうしようか。(Ysとか)斜め上から見たやつ？それとも、ブラックオニキス見たく、なんていうのかなぁ、上からじゃないような形とかーー。
W：まあ、作りやすいのは2Dでしょう。Ysタイプはキャラクタなんかが面倒だし。
エ：僕はYsタイプのほうがいいなー。
S−H：そうだねー。でもさ、画面構成の前に内容を決めないと、「内容がないよー」なんていってたらしゃれになんない。
L：ドドッ。思わぬ攻撃！！！やっぱファンタジーでしょう。
W：でしょうね！！僕としてもファンタジーが好きです。色々と資料もあるし。
エ：僕もYs見たいな“PiPiP iPi”(BEEP音)
おっ、誰かきたのかな？
MeNma(以下メ)：どもども。こ んばんは“MeNma.”です。おくれち ゃいました。
S−H：ホイホイ。“PiPiPiPi”(BEEP音)……どーぞ。
TOYO (以下 TO)：こんばんは。TOYOです。 わっはっっは。寝るつもりが、小説書いてたら、2時を過ぎていたので、来てしまいました。あ、プログラムをファイルキャビネットにあげてきますので、またあとできます。
エ：えーーっと、さっきの続きね。やっぱ、イースがいーーっすねー……。(しーーーーん) でも、キャラクタが……。といって、文字キャラじゃ、絶対にいやだし。ま、そのへんはS−H君に委せるとして……。
メ：ぼく、おなかへったよーーー。今からS−H君ちに遊びにいこうかな。
S−H：ん？？？？今からくるの？？？もう、午前3時近いよ。
L：え、シナリオをディーバみたいに、機種別にするとかーーーーーーーー
W：うーーーん、シナリオを考える前に、ファンタジーにするか、あと、ほかのにするか考えたほうがいいと思うよ、ハイ。
エ：それはもう決まったんじゃなかったのかな？第一、ファンタジー以外には「サイキック・ウォー」とかなど、なんだかしんないけど…ま、いっか……。
メ：うーーん……おなかすいたよーーー。S−H君ちにいけないのは残念。
S−H:KAMEさんはギャグがいいっていうし……。
L：ギャグっていうと、RPGじゃどんなのがあったかな。
W：さーどーでしょう。やっぱギャグはやめたほうがいいと思うよ。へんなのができたらハズカシーーーー。やっぱファンタジーがいい。
エ：いままでに、そんなのがあったのかなぁ。
S−H：「闘気王」(だったかな) とか、あったみたい。でも、まあ、みんないやならしかたないけどね。
L：ファンタシーかギャグかで、攻撃の仕方もちがってくるし。くだらないギャグで、相手にダメージをあたえるとか……。
W：そうですね。うーーーん、カンフーみたいになると、ほとんどアクションになってしまうね。これはちょっと、RPGというか……まあ……です。(手抜き)
エ：ちょっと、トイレにいってきます。
メ：どもども。食料をせしめてきました。これで、あと30分はもつゾーーーー。しかし、酒がない……(ウソウソ)
S−H：関係ないけどさ、SUNRISEさんとSPT−BAND君はにてるねー。
L：あたしゃ、見たことない。えーと、AM3:00になったので、これにて失礼します。ではBYE−CHAT−OFF//
W：うんうん、似てるー。：LAYZNERさん、バイバーイ。
エ：ちょっと納豆つくってきました(かんけーないか…)。
TOYO：ども。戻ってきました。んで、僕としては「高速3Dアクション・ファンタジーRPG」がいい……。だめ？？
S−H：高速3D……。敵が3Dで向かってくるとか……。ほとんどスペースハリアー。
W：うーーん。パス
エ：やっぱイースがいいとおもう。
メ：パス。お食事中ーーーー。
TO：高速3Dにこってるのは、誌面でいわれたからだよーーん。スペ・ハリみたいにしろとはいってないよ。まあ、デカキャラ、ただ、デカキャラでも新風を吹き込んで、自分で剣を振るってやっつけられたら……と思ったの。
S−H：剣でつつきあうってのも誰かが前にいったんだけども、あまり複雑になると……。ただでさえスピーディーに事を運ぶのが面倒臭いRPGだからね (ハイドラ3はかったる かった)。
W：そうだねー。武器とかも限られてくるし、そこが問題だなーー。
エ：うんうん。そう思う。そこまでやると、面倒だ。
メ：ま、どっちにしろ、組むのはS−H君だからね。しかし、あんまり武器にバリエーションを持たせるのもねー。操作性とか、悪くなるしねー。やっぱ、Ysみたいに剣でつつくのが操作性では一番だけどね。
TO：剣でつつくといっても、いままでのRPGは、体当りに等しい……まあ、アクションの合理化でしょうけ

どね。ハイドラも、スペース叩かないといけないっつーのもしょうがない。んで、やっぱ、MSXなら操作はジョイスティックがいいだろうしね（まあ、アクティブRPGに限ってのことだけどね）。

S−H：そーね。でも、なかにはウルティマみたいに、A〜Z全部を使うやつもあるし。

W：WIZARDRYみたいなのもあるよん。やっぱり、その内容にあったものでないとね。んで、結局どんなタイプにするの？

エ：どーなんですか？S−H君。

メ：あー、おいしかった。(はずしてるー)

S−H：結局……。MACKさんのBGS(バック・グランド・ストーリー)でいけば「ファンタジー」だね。んで、システム的には……どんなんがいい？？

W：いまの世の中、WIZARDRYタイプじゃ、人の目は引けないし。

エ：そーそー。やっぱ、イースがいーっす(しつこい)。Ysとか、あーいったやつはビジュアルシーンがあって、なかなかいいんじゃないかな。

LIST

```
10 _AUDIO(0,0,3,1,2,1,1,1)
20 DEFINT A-Z:RESTORE:CLEAR2048
30 _VOICE(@1,@35,@7,@22,@23,@25,@37,@37,@37):_BGM(1)
40 CLS:LOCATE0,5
50 PRINT"*******************
60 PRINT" The Mediterraneam
70 PRINT"
80 PRINT" composedby
90 PRINT"  K.KAWATO
100 PRINT"        &
110 PRINT"      M.NAKANOKO
120 PRINT"*******************
130 DIM A$(12),B$(13),C$(16),D$(10),E$(10),F$(10),G$(10),H$(16),I$(16)
140 RESTORE330:FORA=1 TO 12:READA$:A$(A)=A$:NEXT
150 RESTORE400:FORA=1 TO 13:READA$:B$(A)=A$:NEXT
160 RESTORE450:FORA=1 TO 16:READA$:C$(A)=A$:NEXT
170 RESTORE540:FORA=1 TO 10:READA$:D$(A)=A$:NEXT
180 RESTORE610:FORA=1 TO 10:READA$:E$(A)=A$:NEXT
190 RESTORE680:FORA=1 TO 10:READA$:F$(A)=A$:NEXT
200 RESTORE750:FORA=1 TO 10:READA$:G$(A)=A$:NEXT
210 REM A-A.TOTEMOMEMUIYO.88/1/28
220 RESTORE810:FORA=1 TO 7:READ A$:S$(A)=A$:NEXT
230 Z$="T128":PLAY#2,Z$,Z$,Z$,Z$,Z$,Z$,Z$,Z$
240 FOR A=1 TO LEN(S$(1))
250 FOR B=1 TO 7:P(B)=VAL("&H"+MID$(S$(B),A,1)):NEXT
260 PLAY #2,A$(P(1)),B$(P(2)),C$(P(3)),D$(P(4)),E$(P(5)),F$(P(6))
270 NEXTA
280 FOR A=14 TO LEN(S$(1))
290 FOR B=1 TO 7:P(B)=VAL("&H"+MID$(S$(B),A,1)):NEXT
300 PLAY #2,A$(P(1)),B$(P(2)),C$(P(3)),D$(P(4)),E$(P(5)),F$(P(6))
310 NEXTA:GOTO0280:'<< LOOP >>
320 '
330 ' A ノデータ
340 DATA @V12707R2.R8C8,L8<B>C16R16<G16EG4&G16R8>C
350 DATA L8<B>C16R16<G16>CF.EDC,L8<B>C16R16<G16EG2R16
360 DATA L806F.G.AB.>C.D,L8E.F.GA.G4R16,L8E.D.C<B.A.B
370 DATA L8>DC16C4.R16C.<B.,L8A.B.>CD.E.F,L8G.E.CB.E.C
380 DATA L1A, L8B.B.>CD16R16R4<G16E16
390 '
400 'B ノデータ
410 DATA @V12305L1F, L1G, L1A, L1B, L1>C&, L2C.<B4
420 DATA L1A, L2A.B4, L2A.G4, L805<<F.G.AB.>C.D
430 DATA L8E.C.<A>G.C.<A,L1F, L8G.G.GG2
440 '
450 'C ノデータ
460 DATA @V12005L8F.F.FF.F.F16F16,L8G.G.GG.G.G16G16
470 DATA L8A.A.AA.A.A16A16,L8B.B.BB.B.B16B16
480 DATA L16G2GGR16GGR16GR16,06L8C.C.<G>C<G>C<B>
490 DATA L8<A.A.EAEAE,L8A.A.EAEAB>
500 DATA L8A.A.EAEAG,L8F.F.FG.G.G,L805E.E.E.A.A.G
510 DATA L8>C.C.<G>C<GAG,L8E.E.EG.G.E,L8F.F.FF.F.F
520 DATA L8G.G.DGR4G16G16
530 '
540 'D ノデータ
550 DATA @V11705L16F8FFR16FFR16FFR16FFR16FF,L16G8GGR16GGR16GGR16GGR1
6GG
560 DATA L16R8CCR16CCR16CCR16CCR16GG,L16R8AAR16AAR16AAR16AAR16GG
570 DATA L1605R8FFR16FFR16G8GGR16GGR16,L16R8EER16EER16A8AAR16AAG
580 DATA L16R8CCR16CCR16CCR16CCR16CG,L16R8EER16EER16GGR16GGR16GG
590 DATA L16FFR16FFR16FFR16FFR16FFFF,L16GR8GR8AR16GR8R8.G8
600 '
610 'E ノデータ
620 DATA @V12005L16A8AAR16AAR16AAR16AAR16AA,L16B8BBR16BBR16BBR16BBR1
6BB
630 DATA L16R8EER16EER16EER16EER16BB,L16R8CCR16CCR16CCR16CCR16BB
640 DATA L1605R8AAR16AAR16R8BBR16BBR16,L16R8GGR16GGR16R8EER16EED
650 DATA L16R8EER16EER16EER16EER16EB,L16R8GGR16GGR16BBR16BBR16BB
660 DATA L16AAR16AAR16AAR16AAR16AAAA,L16BR8BR8ER16BR8R8.B8
670 '
680 'F ノデータ
690 DATA @V12005L16C8CCR16CCR16CCR16CCR16CC,L16D8DDR16DDR16DDR16DDR1
6DD
700 DATA L16R8GGR16GGR16GGR16GGR16DD,L16R8EER16EER16EER16EER16DD
710 DATA L1605R8CCR16CCR16D8DDR16DDR16,L16R8BBR16BBR16E8EER16EED
720 DATA L16G8GGR16GGR16GGR16GGR16GD,L16B8BBR16BBR16DDR16DDR16DD
730 DATA L16CCR16CCR16CCR16CCR16CCCC,L16DR8DR8ER16DR8R8.D8
740 '
750 'G ノデータ
760 DATA @V115L16F8FFR16FFR16FFR16FFR16FF,L16F8FFR16FFR16FFR16FFR16F
F
770 DATA L16R8BBR16BBR16BBR16BBR16BB,L16R8GGR16GGR16GGR16GGR16GG
780 DATA L1605R8FFR16FFR16R8GGR16GGR16,L16R8EER16EER16R8AAR16AAG
790 DATA L16R8BBR16BBR16BBR16BBR16BB,L16R8EER16EER16GGR16GGR16GG
800 DATA L16FFR16FFR16FFR16FFR16FFFF,L16GR8GR8FR16GR8R8.G8
810 '    v   v      v     v
820 DATA "00001234123405678 9ABC23412340
830 DATA "12344567856790000ABCD56785679
840 DATA "1234566786679ABACADEF66786679
850 DATA "12122334433445657589A33443344
860 DATA "12122334433445657589A33443344
870 DATA "12122334433445657589A33443344
880 DATA "12122334433445657589A33443344
```




メ：えいじくん、イースにこだわってるねー。んで、プログラム的にみて、あーいったタイプは、MSX2 に無理をかけないの？

TO：僕は、あんまし MSX2 については知らないから、おせーてね。

S－H：んーーーー。MSX2 は、縦スクロールなら簡単にできるけど……横スクロールは苦手だね。ま、部分スクロールならどっちも苦手なんだけど。88みたいに直接 V－RAM をいじれないからね。ただ、V－RAM でかいから、たとえば Ys みたいのなら、おんなじ物を２画面用意して、裏画面を書き換えてから画面を切り替えたりするんだけど。んで、MSX2 では、どのスクリーンモードでも、必ず２画面分、確保できる様につくってあるから、256色モードでも、Ys タイプは可能だよ。でも、一般的に、V－RAM の残りは、グラフィックのデータ・ワークエリアに使うよ。

W：ほーほー。そんなふうにしてあったのか。たしか、MSX2 は V－RAM128KB も持ってたよね。デカイデカイ。

エ：ふーーん。じゃ、MSX2 の Ys が、あんなにガクガクでスクロールするのは、V－RAM 直接いじれないから、スピード落ちるのを考えた　からなんだね。でも、MSX2 には VDP コマンドってのがあったよーな。

メ：なんかあったね。やたらとグラフィックが速い。MSX1 とは較べものになんないね。

TO：そこらへんは、S－H 君お得意の分野でしょ。

S－H:VDP コマンド、とろい……。ま、LINE とかは、ベラボーに速いけど、COPY が、けっこーとろくてね。あれを使って画面をスクロールさせると、画面が「ダラッダラッ」って感じで、書き換えてるのがわかっちゃう。

W：じゃあ Ys タイプはあんまり好ましくないわけね。そしたら WIZARDRY タイプ？でも、あれはあまりにも地味すぎるからね。せっかくの MSX2 のグラフィックがもったいないな。もちろん、迷路とかを綺麗に描くってのもいいけど、やっぱ、いまいちだとおもいますよ。

エ：うーーーん、ねむい……

メ：ガキは早くおねんねしなさい！

TO:Ys も WIZ もだめなら、ウルティマタイプは？あれなら細かい処理もいらないよ。(なんだか、だんだん妥協してるみたいだけど、そう思うのは僕だけなのかな……)

S－H：おっと、そーですねー。なんだか、妥協案ばっかりでてる……（うちの学校の物理部に伝わる名言として、「安易な妥協は完成への近道」というのがあるが……ハッハッハ)。で、ウルティマタイプってのは、なかなかいいかも。みんなはどー思う？

W：そーですね。あれなら、マップの中をごそごそ動き回って、敵にぶつかると戦闘シーンになるから、そんなに複雑な処理を要求されないし、（やっぱり、妥協に走ってますね)。

エ：ウルティマといえば、ドラクエもそんな感じでしょ？

メ：そーだね。んで、あれは戦闘シーンがウィザードリーしてるね。

TO：そーいえば、僕はシナリオ、しらない……

S－H：んじゃ、ちょっと説明しますね。ほかの人はみんな、しってるでしょ？？

W：しってますよ。

エ：上におなじ。

メ：ぼくも。

TO：うっ……ぼくだけか……

S－H：んじゃ書きます。(本文のシナリオを参照のこと）とまあ、こんな感じです。

W：しかし、MACK さんはすごいですね。よく、こんなシナリオ、すぐにかけますね。

………シーーーーーーン……………

S－H：あれれれれ？？？？エイジ君、いないの？？？？

………シーーーーーーン……………

W：どうしたのかな。

TO：もしかして、回線きれたかな？

S－H：ちょっと、WHO してみます。

```
BR>WHO
Task # 0wait
Task # 1 WIZARDRY CHAT chat on
Task # 2 HIROKI BR cha off
Task # 3 wait
Task # 4 wait
Task # 5 SPT－HACKCHAT chat on
Task # 6 wait
Task # 7 TOYO    CHAT chat on
Task # 8 wait
$T
```

ははは。MeNma。君とエイジ君、回線切られてる。

W：いまのシナリオをかいてたのが、５分以上、かかったからでしょうね。

TO：たぶん。

S－H：んーーー、やっぱり辞書がディスクにあると、遅いな……。んで、つづきだけど、ウルティマタイプが一番やりやすいのかな。

W：それがいいとおもいますよ。あれなら、MSX2 お得意の（っていうか、S－H 君お得意の)ビジュアルシーンが、自由に盛り込めるし。

TO：あれなら、ストーリーの展開もおもいっきり自由にできそうだね。

S－H：それじゃ、ウルティマタイプにしましょう。……じゃ、そういったところで、第一回の会議はこれでお開きにしましょうか。

W：そうしましょう。あー、つかれたつかれた。

TO：じゃ、次回はいつやるの？

S－H：んーー、１月５日（正確には６日）の am 1:00 にやりましょう。

W：そーですね。今日は２時からだったので、今度は１時からにしましょう。賛成！！

TO：んじゃ、今日はご苦労さまでした。では、僕はこれでぬけますね。天神で福大であったら、声かけてね。

んーー、天神のほうが、あうかな…。
S－H：僕はいつもビブレか、嘉穂無線にいますよー（んなこと、ないけど）。Wくん、天神であったら、ラーメンでもご馳走するよ。
W：こらこら。佐賀の人間に、そんなことを言うもんじゃありませんよ。ではこれで……BYE－CHAT//
TO：じゃ、ぼくも……まったねー。BYE－CHAT//
S－H：それじゃ、ぼくもっと……
CHAT OFF　FROM SPT－HACKでした。
W：OFF//
TO：OFF//

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

FANTASIUMファンタジューム

作MACK

昔、昔、それは一つの惑星に存在していた。この惑星は一つの大陸と海からなり、その大陸には7つの国が存在していた。それぞれ、虹の7色を守り神としていて、「レッドランド」「イエローランド」「オレンジランド」「ブルーランド」「ライトブルーランド」「パープルランド」「グリーンランド」と呼ばれていた。

それぞれの国には、大きな水晶玉があり、それぞれの国の名前の色をしていて、神として祭られていた。かなりの年月、この国々に争いはなく、平和な日々が続いた。

ところが「パープルランド」の古い洞窟から、一冊の本が発見された。その本はかなりの厚さで、この世界、この惑星の創造主について書かれてあった。

「パープルランド」の国王は1週間、寝ないでこの本を読み続けた。そして、一行の文章のために、この大陸が争いの渦に引き込まれていった。その一行とは……。

「7色の水晶をつかさどるもの、この宇宙一の力を手にすることができようぞ」

この惑星の創造主は、この7色の水晶の力を借りて、この世界を創造したのであった。

パープルランドの王はこの本に書かれてある事をとても、信じられない気持ちだった。だが、書かれている事に、間違いはなかった。

…………………………………………

この宇宙は、何も無い、暗黒の空間だった。が、二つの意識だけが存在していた。この二つの意識とは、「明」と「暗」であった。明はこの世で言う神であり、暗はこの世で言う悪魔であった。この二つの意識は、常に対立して争っていた。争い続けているうちに次第に、この二つの意識は、ある力がついてきた。明は創造の力であり、暗は破壊の力である。この二つの力がぶつかりあい、いくつもの物が創造してきた。

暗の力は次第に大きくなり、明の力は次第に弱くなってきた。破壊すればするほど、破壊の力は大きくなるが、創造すればするほど、創造の力は弱くなってきた。

そんな時に、明は最後の力で、7つのクリスタルを作りあげることに、成功した。この7つのクリスタルとは、永遠の創造の力で、誰が使っても同じ力を引き出せる。

それに、この7つのクリスタルに、暗も閉じこめたため、使うものによっては、暗の力も引き出せるであろう。

明と暗との争いで、明が作りだしたもののほとんどが無になったが、ただ一人、逃げ出した意識があった。その意識は、「ファンタジューム」といい、この宇宙の創造主であった。この宇宙の全てを、ファンタジュームが7つのクリスタルを利用して作り上げたのだった。

そして、最後に自分の名を委ねた惑星を作った。そして、その惑星を7つの国にわけ、クリスタルも7つの国々にわけ、平和を祈りながら、この惑星の地下深くに安らかに眠ったのであった。

…………………………………………

「パープルランド」の王は早速、兵隊を作り、訓練し、7つのクリスタルを集める為に争いを始めた。

「パープルランド」の王はとてもいらいらしていた。
どの国も、神を命より大切に扱っていた。奪っては、取り替えされ、取り替えされては、奪いかえす。これの繰り返しで、なかなか、7つのクリスタルが集まらなかった。

そうして、2年がたったある、日の夜。

いん石が、3つ、パープルランドに落ちた。いや、それはいん石ではなく、悪魔の玉子だった。

…………………………………………

暗も、明と同じように、クリスタルに閉じ込められる前に、最後の力を振りしぼって、自分の分身を作った。明に気付かれないように。その分身は、いま、私を呑み込もうとしていた。が、かろうじて7つのクリスタルを使って、逃げることができた。

また、あの分身は私を襲ってくることだろう。私は、創造の神から生れたものだから、破壊はできない。しかし破壊を阻止する存在を創造することは可能のはずだ。

私は自分の名前を委ねたこの惑星に、破壊を阻止する存在として、4つの神具を作った。

クリスタルアーマー、クリスタルソード、クリスタルロッド、クリスタルシールド。

だが、これらをあいつらに奪われないために、別々に、ある者達のもとへ隠すことにした。この神具は、善の心を持ったものしか、いや、暗の分身を倒す事を目的としたものしか見えないことにした。

…………………………………………



そう、3つのいん石とは、暗の分身だった。その分身は長年、宇宙をさ迷い、クリスタルを探しまわっていた。そして、やっと、この惑星を見付けだしたのだ。

さいわい、野望をいだき7つのクリスタルを我が物にしようとたくらんでいる「パープルランド」の王を、旨く使って、7つのクリスタルを集めようと考えた。だから、「パープルランド」に降りてきたのだ。

この3つの悪魔達は、パープルランドの王を言いくるめ、6つのクリスタルを手にすることができた。残りの一つは、どうしても手にすることが出来なかった。そして……。

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

以上がBGSです。これを元に、シナリオ・ストーリーを考えていくわけです。

▶最後にひとこと

さてと、今月もなにかハードウェアの改造をしたかったんですが、とことんまで〆切を越えてしまったので（ははは、原稿取りの方が、隣じゃなくってパソコンの前でまってます。私はパソコン通信で原稿を送ってるので)、改造する暇がありませんでした。ハードウェアの好きな方、ごめんなさいです。

さーーーてさて、とうとう、終になってしまいましたね。えーー、最初に言った、「なぜ、今回で終るのか」ということについて少々。ハッカーの編集長、福島さんは、私の先輩にあたる方で、連載当初からいろいろと私に気をつかっていただいでいたのでした（なんか、変な日本語)。

それで、近頃私の学校での成績が（あ、私はまだ学生さんですよーー）下がってきたので、「勉強＋プログラミング＋ライター」じゃ疲れるだろうとの、暖かい編集長の配慮によって、ライターを取り敢えずおりて、「勉強＋プログラミング」に専念することとなりました。よーするに、時間がないわけですね。だから、毎回毎回、訳の解らないようなことばかり書いていました……（といっても、結構手間はかかってるんですよ。特にハードに関しては、毎回違うものをちょこちょこと考えてましたので)。

んで、今度からはときたま、非番のライターとしてでも、本誌に顔を出そうかと思ってます（ハードのことで……)。んで、これから、僕達“SPT－Super Project Team”は、福岡のパソコン通信ネット“PANDA-NET”で、RPGを作っていきます。

そこで、もしこの記事を読んでいる方で、パソコン通信をやっていらっしゃる方がおられたらぜひ参加して下さい（RPGの企画会議に……)。

プロトコルはPC－VANなどとおなじです。MSXだけに関していえば、SIG&CUGのほか、PDS（ネット上のプログラム）は100本近くありますし、88などではオリジナルDOSなど、多数あります。また、会員数も460人（88/1/27日現在）です。回線は全部で8回線あり、CHATサービスなどもあります。とってもたのしいところです。もちろん無料ですよ。

私はいま、ボードの“K”に、「RPG企画室」と題してSIGを開いています。GUESTでも書き込みできますので、是非参加して下さいね。お待ちしてます。このRPGは皆さんが作るRPGです！！！！！（なんか、勝手なことといってるな……ハハハ)。

電話番号は092－475－2146（8回線）です。

★今月のスペシャルサンクス

C－BOMBさん、カズンさん、マツオカさん、YOKOちゃん、GOUさん、マッコトさん、エイジくん、シーチャン、URAURAくん、みやじくん、小西くん、三島くん、その他のみなさん、いままで、ネタ作りに協力してくれてありがとう！！！

シーチャン、あんまりみんなにお酒飲ませちゃだめですよ、保母さんのくせして。おかげで、僕は原稿が書けなかった……（二日酔い……編集さん、原稿遅れたのは全て！！この女性のせいですよーーーと、ごまかしておこう)。

★お詫び

えー、今までにBBS－FUKUOKAのMSX－ROOMに質問をくださった方々、どうもすみません。SYSOPさんが、ボードの整理中に誤ってMSX－ROOMを消してしまって、質問等のメッセージが消えてしまいました。この場を借りて、お詫び申しあげます。

★最後の最後のフリートーク

さて、このRPGのプロジェクト、この先どうなるんでしょう。それは皆さんにかかっています。ぜひ、RPG企画会議に参加してくださいね。で、僕達は通常、以下のネットに出没していますので、見掛けたら声をかけてくださいね。

PANDA－NET 092－475－2146
COM－NET 092－473－5999
BBS－FUKUOKA 092－521－4143
ID:SPT－HACK

★SPT－Super Project Teamメンバーズリスト

○SPT－HACK：中ノ子 基 高
○SPT－BAND：川 戸 勝 史
○SPT－GAME：渋 谷 憲 一
○SPT－mk3：真 子 俊 行
：松 本 佐由美
：後 田 達 也
：舞 床 英 彦
：ベンジャミン野田

See you again good－bye!!!!

テクノロジー

有沢公明

Super MZでOASYS文書ディスクをリードする

Super MZでオアシスの文書ディスクをリードするようになって、気がついたことがある。それは新JISと旧JISの微妙な違いということである。新JISと旧JISはキーボードで有名であるが、キーボードの場合は新JISが気に入らなければ使わなければいいので、選択の余地がある。ところが、漢字ROMにも新JISと旧JISがあって、こちらは各自で選択できないのでいろいろと問題が起こる。選択するのはメーカーの方であって、ユーザーではない。

漢字ROMの新JISと旧JISがどう違うのかというと、字体が簡略化されて24ドットのプリンタでもプリントアウトできるようにしたことや、第一水準と第二水準の旧字体と新字体を入れ換えたという程度のことで、それほど大きな問題でもないように思えるのだが、パソコン本体とプリンタの漢字ROMの新旧が異なると画面で表示された字とプリントアウトされた字では異なるということが発生する。字体が多少、変更になった程度であれば、よほど注意深く両者を見比べないと発見することは難しいであろうが、第一水準と第二水準の入れ換えとなるとこれはわかる人にはすぐにわかってしまう。

ようするに、パソコンの方では第二水準で入力した文字がプリントアウトされると第一水準になってしまうのである。ということは、逆も成り立つわけで、実に都合が悪いのだ。しかも、メーカーの純正品といえども安心はできないのである。NECは頑固に旧JISを本体やプリンタ共に押し通している。互換性を考えてのことであろうがいつまで続くことやら。まあ、頭が固いといえばそれまでかもしれない。だから、現在のところNECの純正品を使っていればこの問題は発生しない。しかし、将来に渡ってそれが保証されるという保証は全くない。

他のメーカーは最近の製品はどれも新JISを使っていることが多い。全部は確認できないがX1 turbo model30は旧JIS、MZ-2521は新JISであった。このように、同じSHARPでも異なる上に『POPCOM』87年11月号によるとFM-77AV20/40、X1 turbo Z、X68000などは新JISだという。しかも、FM-77AVまでは旧JISだったとのことである。我輩のAVもやはり旧JISであった。X1 turbo IIIからは第二水準漢字ROMも内蔵されるようになってきているから、そこら辺から新JISに変わったのではないかと思われる。むろん、数年前の製品であれば無条件に旧JISと考えた方がいい。最悪の場合、同一機種でも製造時期によっては新JISと旧JISに分かれるといったようなことも十分に考えられる。

プリンタの方はあまりデータがないが、エプソンは、はやばやと新JISになっているらしい。なにしろ、我輩は漢字ROM内蔵のプリンタは1台も持っていないので確認のしようがないのである。ただ、旧JISの98にエプソンのプリ

ンタを使うと逆になってしまうのと、98で入力したデータをPC-286で読むと逆になってしまうということは推定できる(この場合は逆も同様)。これにプリンタがからんでくると話は、さらにややこしくなるわけで逆の逆は正になってしまう。で、こういったことをどこかの本で読んだような記憶があり、片っぱしからバックナンバーを読み返したのであるが、ついに発見できなかった。記憶に残っているくらいであるから立ち読みということはないと思う。なにしろ、記憶に残るような記事があれば、よほどのことがない限り買うようにしているので。なにしろ、莫大なバックナンバーの量なので半日かけたが発見できなかった。どこかに似たような記事があったら教えてほしいと思う我輩である。バックナンバーを読み直している段階で、『マイコン』87年7月号と『TheBASIC』86年3月号に似たようなことが書いてあった。しかし、我輩の記憶に残っているのはどちらでもないので他にあるはずである。

さて、どうしてこういう話になったかというと、実はマイオアシス2が旧JISで、Super MZが新JISなのである。正確にはどちらも準拠であるが。だから、データをコンバートしてプリントアウトするとマイオアシス2で表示される漢字とSuper MZで表示される漢字が異なることになるのである。したがって、コンバートする時点で漢字コードを変換してやってもいいのであるが、もし、プリンタの漢字ROMが旧JISだったりすると、今度はプリントアウトする際に、また変換してやらなければならなかったりする。それだったら、マイオアシス2で第二水準の漢字を入力するのは面倒なので、マイオアシス2では旧第一水準で入力しておいてやれば、Super MZでは旧第二水準で表示されることになり、これだったら入力が楽で変換の必要もないということになる。これで、プリンタが新JISなら問題がないが、マイオアシス2自身でプリントアウトする場合は逆になってしまう。我輩の場合はSP-80なのでSuper MZ本体から漢字ROMのフォントデータをもらって印字しているために、関係のない話なのである。というわけで、新JISと旧JISには注意してほしい。第一水準と第二水準の入れ換え程度のことなら、ソフトで対応させることはできるので、まだいいのだが、字体の変更となると漢字ROMを変えないことには難しい。まあ、旧JISの漢字ROMから、フォントだけ拝借するという手もあるのだが。

愛機の新JISと旧JISの見分け方である

では、どうして新JISと旧JISを見分けるのかと質問が来ても困るので、区別の仕方を載せておこう。愛機のフタを開けて、漢字ROMをよく見る。で、新JIS対応と書いてあったら新JIS、書いてなかったら旧JISとNEC製品を使っている人は覚えておこう(マジでやらないように)。

それでは、第一水準と第二水準の具体例をひとつ。わかりやすいところでは檜がある。この字を読めないようでは日本人として恥ずかしい。ひのきである。我輩のワープロはルビなど打てないのだ。なにしろ、ルビどころか上付きや下付きの数字などもダメで、そういう用途には全く向かない。そういうことを知っていて買ったのであるから、最初からそんな用途に使う気もない。で、このひのきであるが檜は旧JISでいうところの第一水準であり新JISでは第二水準になったのである。これに対し、旧JISの第二水準のひのきは、これがマイオアシス2ではすぐに出せないので困るのだが、桧である。当然ながら新JISでは、こちらが第一水準となる。この字だと我輩の世代では檜の方がいかにもひのきという感じがするのだが檜皮葺を習ったときも確か、この難しい方であった。考えてみれば、高校を卒業してから、はや8年であるから、当時は檜でよかったわけである。檜皮葺を知っているような学のある人間が(読めるだけでもえらいと思う)、どこでどう落ちぶれてしまったのかと感慨に更ける我輩である。で、マイオアシス2はちゃんと正確な読みで檜皮を変換してくれるのでなかなか賢いヤツだと思う我輩である。ちゃんと辞書で調べるように。

そういえば、檜のパワーを活かしたはみがきというのがこのごろテレビCMで流れているが、その檜は、しっかりと桧であった。この方が桧の雰囲気だからであろう。それに、このCMを考えた人は、おそらく檜の字しか頭になかったのではないだろうか。市町村名で檜が使われているところが、いくつかある。これが本によって漢字がバラバラで統一されていなかったりするのである。しかも、一冊の本の中でも両方が使われていたりする。学校で檜と書くと点数がもらえないような時代なのであろうか、と心配になってしまう我輩である。

で、この檜を使って漢字ROMが新JISか旧JISか判断すればいいのである。また、新人類と旧人類まで区別できるので、こちらも試してみるといい。書く分には桧の方が簡単であるには違いない。で、これのJISコードは第一水準が4930Hで、第二水準が5B58Hである。機種によって漢字の表示のさせ方は異なるが、このコードでどちらの字が表示されるかによって、その漢字ROMが新JISか旧JISかを判断すればいい。ちなみに、シフトJISでは954FHと9E77Hとなる。これ以上、説明しないとわからないという人は初めからよく読み直すべし。

この新JISと旧JISについては西東社発行の『ワープロ・

パソコン漢字辞典』が詳しい。この本は1,300円と類書に比べて安いのとコンパクト、それに旧JISと新JISの対応がわかるというメリットがあり、活用させてもらっている。読みや部首、画数などから漢字コードを知るために、なかなか便利なものである。残念なのは区点コードと16進コード(JISコード)だけでシフトJISがない。まあ、X1 turboやSuper MZは区点コードやJISコードのどちらにも対応しているのであるが、シフトJISコードがわからないと何かと不便なのである。その辺を考慮していただきたい。その点を除けば満足である。ちなみに2色刷をポイントにしている類書もある。目にやさしいだとか、見やすいとかいっているが、これは好みもあるが、我輩は実に見にくいと感じた。なんというか、2色の使い方が悪い。色もちゃんと赤と黒なら見やすいのであるが。この2色刷というのは1色刷とくらべると、ずいぶんとコスト高になるのである。基本的には2倍になると思っていて間違いはないくらいだ。わざわざ、見にくくしておいて定価を上げられたのではたまったものではない。

さて、逆に漢字コードから漢字を求めるということもコンバータを作る際には結構、必要になってくる。そこで役に立つのがパソコンに付いているマニュアルなのである。X1 turboやSuper MZでは区点、シフトJIS,JISの3通りから漢字を求めることができる。さらに、第一水準では読み、第二水準では部首から引くことも完全ではないが、できることはできる。この辺はシャープは実にうまく、Super MZの方はX1 turboの影響を強く受けているという感じだ。我輩のX1 turboはmodel 30なので、マニュアルには第一水準のコードしか載っていないが、第二水準漢字ROMに第二水準のコード表が付属していた。両方を用意するのも面倒なので、Super MZなら最初から第一、第二水準の両方を内蔵しているから、もっぱらSuper MZのコード表を使っている。X1 turboでもIII以降であれば、両方のコード表が載っているはずである。だから、Zのマニュアルだけ買おうかなどと考えている我輩である。それに、model 30のコード表はプリンタで印字したものを、そのまま焼きこんでいるので、実に見にくいのだが、Super MZの方はちゃんと写植になっている。写植だと誤植の心配があるが、いまのところ気がついたものはない。

こういうものがあると、コンバータを作るのにも役に立つ。なにしろ、ディスクをダンプして、それがどんな漢字になるのかわからないとコンバータの作りようがないというものだ。おかげで、我輩はハンドアセンブルならぬハンド漢字変換をかなりやるハメになってしまったが。それとオアシスに付属しているマニュアルも重要である。なにしろ、オアシス特殊記号がある。これらはパソコンの漢字ROMにないので、適当な記号に変換するなどの処理が必要になる。Super MZはかしこいので、漢字ROMに該当する字がないようなコードが入力された場合は、*を表示してくれる。X1 turboもそうらしい。多くのパソコンやプリンタを持っていると少なからず新JISと旧JISの問題は出てくるわけで、まあ、最悪の場合はパソコン本体とプリンタのシステムでも問題になることもあるわけだから、要は、自分のシステムがどのようになっているのかを、前もって確認しておくということであろう。特に名前や住所を間違えるのは失礼なので、無意識だったとしても、それは自分の無知を広めるだけなのである。

このごろ、ワープロの本がちょくちょく発行になるがこういったことはあまり問題にならないようだ。我輩はワープロだけで十分に月刊誌を発行するだけの価値と必要性があると思う。だいたい、オアシスの内部容量が標準的だとか、第二水準漢字ROMは内蔵していないと使い物にならないだとか、一括変換は便利だとかいうような記事で本を作るのはいただけない。

Super OASYSの登場に期待しているのである

我輩が原稿を書く場合に、はっきりいって第二水準は不要である。よほどのことがない限り第二水準は使わない。もし、使う必要があっても、他の言葉に変えればいいのであって、人名や地名以外には第二水準は不要なくらいである。だから、あれば越したことはないが、なければないでなんとかなるのである。我輩の書く原稿に人名や地名はほとんど不要なのである。しかし、内部容量はそうはいかない。ちょっと長い文章になると、すぐに作成量限界であり短い文章に分ければ長い文章も可能であるが、編集が面倒である。ようするに、RAMを増やすか、フォーマットを変更するということが必要というわけだ。なにしろ、作成量限界の文章を作ると、挿入どころか、バッファがないので移動に複写もダメなのである。

オアシスの内部容量が標準的というのもとんでもない話である。メモリは標準的としても、字詰めが少なくなると入る字数は極端に減ってくるのである。こんなことでは使い物にならない。原稿用紙というのは20字詰めが標準である。であるから、原稿を書く場合20字以下ということが多い。21字以上だと、自社の原稿用紙を作ることが多い。もちろん、大きな出版社なら自社の原稿用紙を作るが。オアシスで20字詰めの原稿を書くと1つの文書に保存でき

る総字数は40字の半分になってしまうのだから話にならない。これは、100点満点のテストをして、全員が100点になるように不足分を足したようなもので、はっきりいって手抜きである。

最初から、この辺あたりまで書いてくると、もう作成量限界に近い。これが、1行あたりの字数に限らず、そうなのであるから、困ったものである。1行に2字であろうが40字であろうが、約300行しか入力できないのである。最近のオアシスのカタログには何文字までの文書が作成できるか書いてないようになった。これまでは最大7,200字といったような表記であった。確かにこの表記にウソはないが、最低がいくつか知ったら、オアシスを買う人間がいなくなってしまうだろう。マイオアシス2を例にすれば、最高は12,000字であるが、最低は600字である。これは1行に2字しか入れなかった場合である。まあ、その気になれば、600個の空白を記憶させれば1字も入力しないでも、作成量限界の文書(?)を作ることができる。せっかく、30AF IIや30SFで容量を倍に増やしてもPRが悪いこともあって、十分に認識されていないのも残念だが、そろそろ根本的に改良したSuper OASYSの誕生に期待したい。

漢字コードについてはザ・べも見ておいてほしいのである

さて、実にタイミングが悪いというか、『The BASIC』87年12月号に「漢字コードは大混乱!!」と題してMIDORI氏がパソコン通信を行うという観点を主にして、新JISと旧JISについて詳しく紹介されている。で、我輩の以上までの原稿は、この12月号を見る以前に完成していたものでその辺は了解しておいてもらいたい。なにしろ、我輩がSuper MZでオアシスの文書ディスクをリードさせるようにしたのが昨年の9月ごろであった。Super MZを手に入れて、喜んでいたころである。その際に漢字ROMの新JISと旧JISについて、たまたま我輩の住所で第一水準と第二水準が反対になっていることに気づき、そういえば、そんなこともあったなと調べたわけである。

我輩はモデムは持っているのだが、パソコン通信は全くやっていない。無線を知っている我輩には、あまり有線のパソコン通信には魅力を感じないのである。そういうこともあって、パソコン通信でも漢字ROMの新JISと旧JISが問題になるとは考えなかったのであるが、文書ディスクのコンバートもパソコン通信も問題になることは同じといえよう。

それで、少し『The BASIC』12月号に敬意を表し、多少我輩の感想を述べさせていただくとする。基本的になかなか詳しく紹介してあって、我輩も参考にさせていただいたことは多い。ビックリしたのが、両方の漢字コードと字体をチェックされて、どう違ったか調べたのを表にして紹介された点である。我輩は、とてもそんなことをやろうとは考えもしなかった。それは、やはりどう変更になったかのデータがあったからであろう。というわけで、前述の西東社の『ワープロ・パソコン漢字辞典』に変更点が紹介されているので、興味のある方はそちらのデータが比較的、しっかりしているから見ておいてほしい。残念ながら、MIDORI氏が調べられた表は、やはりチェック漏れが存在するのである。しかし、その根性には感心させられてしまった。その努力は無駄ではない。なにしろ、『ワープロ・パソコン漢字辞典』にも載っていない変更点もいくつかリストアップされているではないか。というわけで、そんな根性がなければ、両方をよく見比べるというのがスマートかもしれない。

我輩が新JISに入れてほしいと思ったのはローマ数字である。これは新旧共に漢字ROMに入っていないのである。したがって、ワープロソフトなどでは独自のフォントを持っているのであろう。中には、このローマ数字のフォントを持っていないワープロソフトもあって、そんな場合は自分で外字登録するか、そこだけ空欄にでもしておき、後から書き加えるなどというようにするしかない。もしかすると、ローマ数字といわれてもピンとこない読者もいることであろう。Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴなどである。小文字もあって、ⅰ、ⅱ、ⅲ、ⅳ、ⅴなど、これが意外と使われるのである。そう、原稿を書いていてもやたらとmark IIが多い業界である、turbo IIIもあったなというわけで、このローマ数字が使えないとアップルのようにAPPLE IIEのように逃げなければならなくなるのである。もしかすると、それでいつまでたってもIIIが出なかったのではないかと思ってしまう。

その点、オアシスはちゃんとこのローマ数字もサポートしてあり、まあそれが当然というものであるが、㎳とか①などもあって、その辺はさすがによく考えてある。ところが、調子にのってこれらを原稿中にたくさん使うと、文書コンバートの際に、変換できないということが発生してしまう。おかげで、やたらと＊が出てしまうということになるのである。電算写植でも、この辺は都合が悪いかもしれない。なにしろ、書体によっては、旧第二水準の字がないことさえある。そんな場合はどうするかというと、手で打ったものと張りかえるのである。本当に写植屋さんというのは、ご苦労な仕事である。写植屋さんがないと、本ができないのだ。

さて、オアシス特殊記号というのは、本来使われていない漢字コードに、オアシス独自の記号類を入れたものであるが、それは当然、旧 JIS の漢字コードで使われていなかった部分であり、それが新 JIS で使われていないかというと、そうでもないから始末が悪いのである。当然、オアシス特殊記号と新 JIS に互換性はないから、下手をすると全く違うことになるわけだ。

そういったことを考えて、コンバータを作る必要があるのは、もちろんだが、これらに加えて各メーカーがそれぞれ、勝手に空いている漢字コードに独自のキャラクタを使用したり、その独自のキャラクタは付属の漢字コード表には載っていなかったりするわけだ。こういった特殊な漢字コードというのは、そのハード本体のみで使う分には、誠に結構なのであるが、コンバートの際には、全く面倒なシロモノになるということを知っておいた方がいいだろう。そういえば、JET-8801A や V2 を使っていて、我輩の住所が正常に表示されたということに感心したものであった。当然、第二水準の漢字 ROM を内蔵していない 88mark IIでの話である。本来なら表示させられないはずなのであるが、辞書ディスクにちゃんとフォントを内蔵させてあったのだろうと思う。その辺まで、考えてあるのには驚いてしまった。ただ、どうにも操作に慣れず、ほとんど使っていないのであるが。しかし、ポピュラーなソフトなので文書コンバートや電算写植、パソコン通信などでのサポートがよくできれば、オアシスとの双方向コンバータなどないものかと思う。さすがに、そんなものまではとてもじゃないが、自分で作る気になれない我輩である。

というわけで、すっかり「Super MZ でオアシスの文書ディスクを読む」のスペースがなくなってしまったが、一応リストを紹介しておく。使い方などについては各自で考えてもらいたい。はたして読者の方でオアシスと Super MZ を持っている人がどのくらい存在するかということを考えると、これでいいのではないかと思う。我輩のケースに限れば、マイオアシス 2 と Super MZ に 5 インチ 2DD 増設ドライブが必要である。3.5 インチのオアシスライトシリーズやオアシス 30 シリーズなら、増設ドライブは不要だが、MZ ファンがオアシスを使うというのは聞いたことがないし、オアシスファンが MZ を持っているというのも聞いたことがない我輩である。なにしろ、MZ というと、バリバリのハード屋さんであるし（全部が全部そうだとはいわないが)、オアシスというと、もうワープロ専用機という感じがあってほとんど融合点がない。

だいたい、FM でさえオアシスの文書ディスクを読むというのは、ほとんど紹介されたことがない。かくいう我輩は X1 turbo がメインだと思っている。

しかし、オアシスの文書のフォーマットがどのようになっていて、他の機種でもこうすれば、できるんじゃないかというヒントぐらいにはなるはずだ。また、Super MZ を持っているユーザーは、リースバック品で安くなっているちょっと古いオアシスを買ってみるのもいいだろう。こんなもの使い物になるかと思っていないで、少し使ってみるとなかなか味があるとわかるかもしれない。そして、最悪の場合は 2DD ドライブを外して Super MZ につないでやればいいのだ。

なお、リストは Super MZ 用のコピーツール「NATURAL TOOL」Ver1.0 を利用している。これのオートコピー部分のプログラムが自動.EXP というファイルで、それをちょっと改造しただけである。実は「NATURAL TOOL」用のアナライザを作っていて、いつのまにかオアシス文書ディスク解析ツールになってしまったので、簡易ディスクダンプ機能も付けてある。オール BASIC なので、本誌の読者なら説明しなくても、だいたいなにをやっているのかわかっていただけると思う。自然と使い方もわかるに違いない。なお、勘違いされても困るので、簡単に説明しておくと「NATURAL TOOL」のセクタリード機能を使って、オアシスの文書ディスクをリードさせているが、そこから後は我輩のオリジナルである。まあ、この程度でオアシスの文書ディスクを読んで Super MZ で表示させたり、プリントアウトができるようになるとわかれば、それも収穫であろう。なお、かなり手抜きをしているので、多くの動作をマニュアルでしなければならない。それと、当然ながらこの BASIC リストを打ち込んだだけでは、動作しない。「NATURAL TOOL」が必要なのはいうまでもない。それと、オアシスならなんでも OK というわけではない。我輩が確認したのはマイオアシス 2 とオアシスライト KFD20 の 2 機種である。しかし、オアシスのフォーマットというのは基本的には同じなので、2DD なら、そのままか、多少の変更でリードすることは可能なはずである。我輩も可能な限り、各オアシスを調べてみるつもりである。そして、現在は半角ぐらいにしか対応していない。これも手抜きなのである。ただ、我輩が半角程度しか必要としていないということでもある。倍角や罫線などは使っていないので、対応していないわけだ。必要であればその辺をサポートすることも不可能ではない。

現在、X1 turbo 版も開発中である。こちらは、完全オリジナルで挑戦している。なにしろ、X1 turbo だと CZ-8FB02 上で動作するコピーツールがないので、自作せざるを得ないのである。しかし、それでも CZ-8FB01 上のプログラムを CZ-8FB02 上で動作するように改造したりしているのでこれではおもしろくないと、完全オリジナルに励む我輩なのであった。

基本的なことは、オアシスに限らず、他の専用ワープロやワープロソフトにも応用できることである。そんな用途

リスト

```
1740 INPUT "Analyze Comand= ",AC$
1750 IF AC$="Q" OR AC$="q" THEN RUN "ＭＥＮＵ.exp"' else BTR=val(BTR$)
1760 IF AC$="O" GOTO 2460
1761 IF AC$="I" GOSUB *SECTOR_DUMP
1762 IF AC$="P" GOSUB 2120
1763 IF AC$="A" GOTO 2080
1770 IF 1<VAL(AC$)<4 GOSUB *DRIVE
1780 IF AC$="I" THEN PRINT AC$'gosub *SECTOR_DUMP
1850 '
1860 PRINT
1870 INPUT "これでいいですか ? (Y or N)",A$
1880 IF A$="" THEN A$="Y"
1890 IF A$="n" OR A$="N" THEN *INCMD
1900 IF A$="y" OR A$="Y" THEN RETURN
1910 GOTO 1870
1920 '
1930 '----- error display -----
1940 *ERR_D
1950 A$=USR(CHR$(11)) :BEEP
1960 IF A=0 THEN
1970   PRINT [3] "ドライブにディスケットが入っていません"
1980 ELSE IF A=1 THEN
1990   PRINT [3] "ライトプロテクトされています"
2000 ELSE
2010   PRINT [3] "原因不明のエラーが発生しました" :STOP
2020 END IF
2030 PRINT "何かキーを押して下さい" :A$=INPUT$(1)
2040 GOTO *AUTO
2050 '
2060 '*ID PRINT
2070 '
2080 INPUT "Track No.";TR
2090 A$=USR0(CHR$(0,D0)) :A$=USR0(CHR$(10))
2100 IF (ASC(A$) AND &H80)<>&H80 THEN A=0 :GOTO *ERR_D
2110 A$=USR0(CHR$(1)) :TR0=PEEK(TRKCNT)
2130 A$=USR0(CHR$(0,D0)) :A$=USR0(CHR$(2,TR¥2)):OUT SER,TR MOD 2
2140 'poke TRKCNT,TR0
2150 A$=USR0(CHR$(7))
2160 A$=USR0(CHR$(12))
2170 'A$=usr0(chr$(15))
2180 GOSUB *SEREAD
2190 A$=USR0(CHR$(11))
2200 SU=PEEK(SECNTA)-1
2210 PRINT
2220 PRINT "Addr.Tr Si Se Le C1 C2 T1 T2 S1 S2 A1 A2 D1 D2      "
2230 '
2240 ' *** HEX DUMP ***
2250 '
2260 AD=&H8000
2270 *HEX_DUMP
2280 FOR B=AD TO B+16*SU STEP &H10
2290 PRINT HEX$(B);":";
2300 FOR A=0 TO 15
2310 C=PEEK(B+A)
2320 IF A<4 THEN D=C XOR 255 ELSE D=C
2330 PRINT RIGHT$("0"+HEX$(D),2);" ";
2340 NEXT
2350 PRINT
2360 NEXT
2370 GOTO 1740
2380 '
2390 '*** OASYS CONVERT ROUTINE ***
2400 '
2420 FOR B=&H6000 TO &H73FF
2430 A=PEEK(B):A=A XOR 255
```

```
2440 POKE B,A
2450 NEXT
2460 WIDTH 80,25
2470 CONSOLE 0,25,0,80
2480 INPUT "Address";B
2490 FOR B=B TO B+&H4F STEP 2
2500 A1=PEEK(B) XOR 255:A2=PEEK(B+1) XOR 255
2510 IF &H9F<A1 AND A1<&HFB GOTO 2511 ELSE 2520
2511 DA=A1 AND &H7F
2512 D1=A2:H=1:GOTO 2600
2520 IF &H9F<A2 AND A2<&HFB GOTO 2521 ELSE 2530
2521 DA=A1
2522 D1=A2 AND &H7F:H=1:GOTO 2600
2530 DA=A1*256+A2
2540 'if DA=256 then B=B+3:goto 2440
2550 DA$=HEX$(DA)
2551 IF DA$="2F24" THEN DA$="2121"
2560 IF DA$="2F25" THEN DA$="2121"
2570 IF DA$="2F22" THEN DA$="2121"
2580 DA=VAL("&J"+DA$)
2590 'print hex$(B);
2600 PRINT CHR$(DA);
2601 IF H THEN PRINT CHR$(D1);
2602 H=0
2610 NEXT
2620 IF B>&H73FE THEN END
2630 B=B+5:L=L+1
2640 IF L=12 THEN B=B+4:L=0
2641 GOTO 2490
2680 ':goto 2490
2690 '*** SECTOR BUFFER DUMP ****
2700 *SECTOR_DUMP
2710 SU=PEEK(SECNTA)-1
2720 'AD=&H6000
2730 GOTO 8000
2740 '**** DRIVE SELECT ROUTINE ***
2750 *DRIVE
2760 D0=VAL(AC$)-1
2770 RETURN 1740
6000 DA=A1 AND &H7F:H=1
6010 D1=A2:GOTO 2600
6020 'goto 2530
6100 DA=A1
6120 D1=A2 AND &H7F:GOTO 2600
8000 '
8010 ' *SECTOR BUFFER DUMP
8020 '
8030 FOR B=&H6000 TO &H7FFF STEP &H10
8031 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN GOTO 1740 ELSE 8040
8040 PRINT HEX$(B);":";
8050 FOR A=0 TO 15
```

注. NATURAL TOOL ver1.0の1740行以降をリストのように変更・追加する。2050行以降はオリジナルである。

コマンド
Q…メニュー画面に戻る
O…OASYS文書DISK表示モード
I…OASYS文書DISKセクタダンプ
P…ID再表示
A…アナライズ

●マイオアシス２の場合、文書本体はTr. 78から始まっている。

の参考にしてほしい。このごろのBASICはたいしたものでかなりのことができるという見本である。

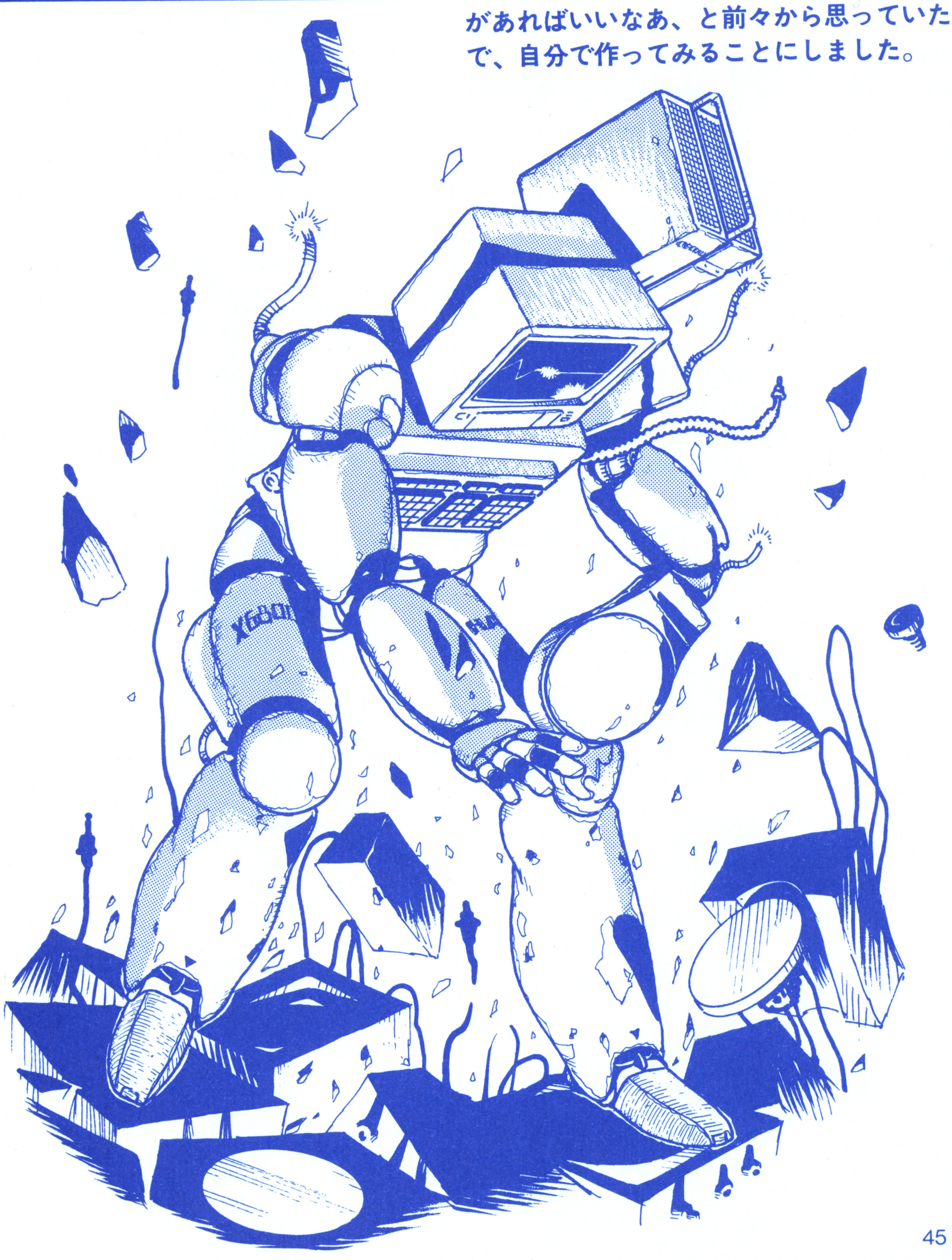
では、次号は「88SRユーザーになった日」を予定している。我輩もようやくSRユーザーになったのである。

X68000の徹底活用

第6回低速・ディスクダンププログラム

by P.E.C.オリジナル Macoto

X68000用のディスクエディタのようなものがあればいいなあ、と前々から思っていたので、自分で作ってみることにしました。



X68000の徹底活用

しかし、思い立ったのが締切をとっくに過ぎたある日の事だったので、時間的に間に合わずエディタではなく単なるディスクダンププログラムになってしまいました。プログラムを組むのに、時間ばかりやたらとかかってしまったために、今回は簡単な使用方法だけで終わります。

高速なものにしようと思っていたのですが、IOCSコールではあまり早くならないことがわかり、それなりなものになってしまったのが残念です。

使用方法

1. とりあえずアセンブルする。
2. 実行すると、ドライヴ番号・トラック番号・セクタ番号を聞いてくるので、以下の範囲内の数値を入力してください。それぞれの入力中にCを入力するとコマンドモードに戻ります。
   ドライヴ番号：0－1
   トラック番号：0－153
   セクタ　番号：1－8
3. 入力するとディスクを読みに行きます。エラーチェックをしてないため、ディスクがはいってない場合はそれ以前にあったデータを表示します。
4. 表示後は次のキーが使用できます。

ROLL-UP
バッファ内（0－3FFH）のデータを表示するためにスクロールアップします。

ROLL-DOWN
バッファ内（0－3FFH）のデータを表示するためにスクロールダウンします。

N
次のセクタを読み、データを表示します。

B
前のセクタを読み、データを表示します。

ESC
ドライヴ番号等の入力へ戻ります。

C
コマンドモードに戻ります。

```
****************************************************
*                                                  *
*  低速 DISK DUMP                                  *
*                        FOR x68000                *
*          Writtenby Macoto. & Makoto.             *
*          Jan.20(Wed.),1988.-                     *
****************************************************
*
*
****************************************************
*ファンクションコール定義                          *
****************************************************
_exit           equ     $ff00
_gets           equ     $ff0a
_conctrl        equ     $ff23
_open           equ     $ff3d
_close          equ     $ff3e
_read           equ     $ff3f
b_bitsns        equ     $04
crtmod          equ     $10
tpalet          equ     $13
b_curon         equ     $1e
b_curoff        equ     $1f
b_putc          equ     $20
b_print         equ     $21
b_color         equ     $22
b_locate        equ     $23
dmamove         equ     $8a
g_clr_on        equ     $90
vpage           equ     $b2
apage           equ     $b1
*
****************************************************
*マクロ定義                                        *
****************************************************
iocs            macro   no
                moveq   no,d0
                trap    #15
                endm
*
print           macro   msg
                lea.l   msg,a1
                iocs    #b_print
                endm
*
putchar         macro   str
                move.w  str,d1
                iocs    #b_putc
                endm
*
push            macro   reg
```

```
                movem.lreg,-(sp)
                endm
*
pop             macro   reg
                movem.l(sp)+,reg
                endm
*
**************************************************
*メインプログラム                              *
**************************************************
*
start
                move.b  #1,d1
                move.w  #$f83f,d2
                iocs    #tpalet
*
                putchar#$1a
                move.w  #$03,d1
                iocs    #b_color
                print   mes_o
inputd          print   mes_0
                bsr     binput
                beq.s   inputd
                move.l  d0,d7
                movea.l#inpptr+2,a1
                bsr     dig2hex
                cmp.w   #-1,d7
                bne.s   inputd
                cmp.w   #2,d1
                bcc.s   inputd
                move.w  d1,drv
                bsr     cr
*
inputt          print   mes_1
                bsr     binput
                beq.s   inputt
                move.l  d0,d7
                movea.l#inpptr+2,a1
                bsr     dig2hex
                cmp.w   #-1,d7
                bne.s   inputt
                cmp.w   #154,d1
                bcc.s   inputt
                move.w  d1,tr
                bsr     cr
*
inputs          print   mes_2
                bsr     binput
                beq.s   inputs
                move.l  d0,d7
                movea.l#inpptr+2,a1
                bsr     dig2hex
                cmp.w   #-1,d7
                bne.s   inputs
                tst.w   d1
                beq     inputs
                cmp.w   #9,d1
                bcc.s   inputs
                move.w  d1,sec
*
                move.b  #1,d1
                move.w  #$ffff,d2
                iocs    #tpalet
                move.w  #$0,adr
                print   mes_3
                print   mes_6
*
ele             bsr     dread
*
                clr.w   adr
                move.w  #0,d1
                move.w  #5,d2
                iocs    #b_locate
                lea     buffer,a2
                move.l  a2,work
                bsr     disp
                print   mes_6
                move.l  work,a2
                bsr     tatesum
*
                print   mes_6
                print   mes_7
                print   mes_6
*
                move.w  #14,d1
                move.w  #24,d2
                iocs    #b_locate
                push    d0
                move.w  tr,d6
                bsr     calc
                print   track
                move.w  #32,d1
                move.w  #24,d2
                iocs    #b_locate
                move.w  sec,d0
                add.b   #$30,d0
                putchard0
                pop     d0
                move.w  d0,d2
                swap    d0
                move.w  d0,d1
                iocs    #b_locate
*
                iocs    #b_curoff
loop:           move.w  #$07,d1
                iocs    #b_bitsns
                lsr.w   #1,d0
                bcs     rollup
                lsr.w   #1,d0
                bcs     rolldown
*
                bsr     inkey
                cmp.b   #$60,d0
                bcs.s   loop1
                sub.b   #$20,d0
loop1           cmp.b   #'N',d0
                beq     next
                cmp.b   #'B',d0
                beq     back
                cmp.b   #$03,d0
                beq     owari
                cmp.b   #$1b,d0
                beq     start
                bra.s   loop
```

```
*
next
                move.w  sec,d0
                add.w   #$01,d0
                cmp.w   #$09,d0
                bcs.s   next1
                move.w  tr,d0
                add.w   #$01,d0
                cmp.w   #154,d0
                bcs.s   next2
                move.w  #00,d0
next2           move.w  d0,tr
                move.w  #$01,d0
next1           move.w  d0,sec
                bra     ele

back
                move.w  sec,d0
                sub.w   #$01,d0
                tst.w   d0
                bne.s   back1
                move.w  tr,d0
                sub.w   #$01,d0
                cmp.w   #-1,d0
                bcs.s   back2
                move.w  #153,d0
back2           move.w  d0,tr
                move.w  #$08,d0
back1           move.w  d0,sec
                bra     ele
rollup
                move.w  adr,d0
                add.w   #$10,d0
                cmp.w   #$310,d0
                bcc.s   rollup2
                move.w  d0,adr
                move.l  #$e03000,a1
                move.l  #$7800,d2
                move.l  #$e02800,a2
                move.b  #$05,d1
                iocs    #dmamove
                lea     buffer,a2
                clr.l   d0
                move.w  adr,d6
                add.l   d6,a2
                move.l  a2,work
                add.l   #$f0,a2
                add.w   #$f0,d6
                move.w  #0,d1
                move.w  #20,d2
                iocs    #b_locate
                bsr     line_disp
                move.l  work,a2
                bsr     tatesum
                iocs    #b_curoff
rollup2         bra     loop

rolldown
                move.w  adr,d0
                sub.w   #$10,d0
                cmp.w   #$fff0,d0
                beq.s   rolldw2
                move.w  d0,adr
                move.l  #$e09fff,a1
                move.l  #$7800,d2
                move.l  #$e0a7ff,a2
                move.b  #$0a,d1
                iocs    #dmamove
                lea     buffer,a2
                clr.l
                move.w  adr,d6
                add.l   d6,a2
                move.l  a2,work
                move.w  #0,d1
                move.w  #5,d2
                iocs    #b_locate
                bsr     line_disp
                move.l  work,a2
                bsr     tatesum
                iocs    #b_curoff
rolldw2         bra     loop

owari           iocs    #b_curon
                move.b  #1,d1
                move.w  #$f83f,d2
                iocs    #tpalet
                move.w  #$03,d1
                iocs    #b_color
                putchar #$1a
                dc.w    _exit

*
disp            move.w  adr,d6
                move.w  #$0f,d7
disp1           bsr     line_disp
                bsr     cr
                dbf     d7,disp1
                rts

*
line_disp       push    d7
                push    a2
                move.w  #$0f,d7
                move.w  #$0,d5
                print   mes_4
                move.w  d6,d0
                bsr     hex4
                print   mes_5
line_disp1      move.b  (a2),d0
                add.b   (a2)+,d5
                add.w   #1,d6
                bsr     hex2
                putchar #$20
                dbf     d7,line_disp1
                print   mes_5
                putchar #$20
                move.b  d5,d0
                bsr     hex2
                print   mes_5
                pop     a2
                move.w  #$0f,d7
line_disp2      move.b  (a2)+,d0
                clr.w   d1
                cmp.b   #$20,d0
                bcc.s   line_disp3
```

```
                move.w  #'.',d0
line_disp3      move.b  d0,d1
                putchar d1
                dbf     d7,line_disp2
                putchar #$20
                pop     d7
                rts
*
tatesum         lea     sumwork,a1
                push    a1
tatesum1        clr.l   (a1)+
                clr.l   (a1)+
                clr.l   (a1)+
                clr.l   (a1)+
                pop     a1
                move.w  #$0f,d7
                move.l  work,a2
tatesum2        push    d7/a1
                move.w  #$0f,d7
tatesum3        move.b  (a2)+,d0
                add.b   d0,(a1)+
                dbf     d7,tatesum3
                pop     d7/a1
                dbf     d7,tatesum2
                move.l  a1,a2
*
tatesum4        move.w  #0,d1
                move.w  #22,d2
                iocs    #b_locate
                print   mes_4
                print   mes_4
                print   mes_5

                move.w  #$0f,d7
                clr.w   d6
tatesum5        move.b  (a2)+,d0
                add.b   d0,d6
                bsr     hex2
                putchar #$20
                dbf     d7,tatesum5
                print   mes_5
                putchar #$20
                move.b  d6,d0
                bsr     hex2
                bsr     cr
                rts
*
**************************************************
*サブルーチン                                      *
**************************************************
*
dread
                lea     buffer,a1
                move.l  #$00000300,d2
                move.w  #$9050,d1
                move.w  tr,d0
                lsr.b   d0
                move.b  d0,d2
                rol.l   #8,d2
                move.w  tr,d0
                and.w   #$01,d0
                add.w   d0,d2
                rol.l   #8,d2
                move.w  sec,d0
                move.b  d0,d2
                move.w  drv,d0
                lsr.w   d0
                bcc.s   dread1
                or.w    #$0100,d1
dread1          move.l  #$400,d3
                iocs    #$46
                rol.l   #08,d0
                and.b   #$c0,d0
                cmpi.b  #$40,d0
                rts
*
hex4            push    d0
                lsr.w   #8,d0
                bsr     hex2
                pop     d0
*
hex2            push    d0
                andi.w  #$f0,d0
                lsr.w   #4,d0
                bsr     calhex
                pop     d0
                andi.w  #$0f,d0
calhex          addi.w  #$30,d0
                cmpi.w  #$3a,d0
                bmi.s   calhex2
                addq.w  #7,d0
calhex2         move.w  d0,d1
                putchar d1
                rts
*
inkey           iocs    #$01
                tst.l   d0
                beq     inkey2
                iocs    #$00
inkey2          rts
*
drvset          iocs    #$4e
                rts
*
cr              print   cr_dat
                rts
*
calc            push    d6
                lea     track,a1
                move.b  #100,d5
                bsr     calcs
                move.b  #10,d5
                bsr     calcs
                add.b   #$30,d6
                move.b  d6,(a1)
                lea     track,a1
                moveq   #1,d6
calc0           cmpi.b  #$30,(a1)
                bne     calc2
                move.b  #$20,(a1)
calc1           adda.l  #1,a1
                dbf     d6,calc0
calc2           pop     d6
                rts
```

```
*
calcs           move.b  #$2f,d4
calcs1          addq.b  #1,d4
                sub.b   d5,d6
                bcc.s   calcs1
                add.b   d5,d6
                move.b  d4,(a1)+
                rts
*
init            putchar#$1a
                rts
                move.w  #4,d1
                iocs    #$10
                rts
*
init2           move.w  #0,d1
                iocs    #$10
                rts
*
binput          pea     inpptr
                dc.w    _gets
                addq.l  #4,sp
                tst.l   d0
                rts

dig2hex         moveq   #0,d1
                move.l  d1,d0
                sub.l   #1,d7
dig2hex1        move.b  (a1)+,d0
                sub.b   #'0',d0
                bmi.s   diger
                cmp.b   #9,d0
                bgt.s   diger
                muls    #10,d1
                add.l   d0,d1
                dbf     d7,dig2hex1
diger           rts
*
*************************************************************
*メッセージ                                                  *
*************************************************************
*
mes_o       dc.b    '***    DISK DUMP  X68000       version0.8      ***',13,10,0
mes_0       dc.b    'Drive :    ',8,8,8,0
mes_1       dc.b    'Track :    ',8,8,8,0
mes_2       dc.b    'Sector:    ',8,8,8,0
mes_3       dc.b    $1a,$1b,'[32m========================================================================',13,10
            dc.b    $1b,'[31m        低速    D I S K    D U M P             for x68000            v0.8',13,10
            dc.b    $1b,'[32m========================================================================',13,10
            dc.b    $1b,'[31m   addr.|+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +a +b +c +d +e +f  | sum | 0123456789abcdef',13,10,0
mes_4       dc.b    '      ',0
mes_5       dc.b    ' : ',0
mes_6       dc.b    $1b,'[32m------------------------------------------------------------------------',$1b,'[31m',13,10,0
mes_7       dc.b    '         Track:          Sector:                        N(ext)  B(ack)',13,10,0
cr_dat      dc.b    13,10,0
*
```

```
*************************************************
*ワークエリア                                   *
*************************************************
*
                .even
inpptr          dc.b    3
                dc.b    5
                ds.b    4
drv             dc.w    0
tr              dc.w    0
sec             dc.w    0
adr             dc.w    0
sumwork         ds.b    16
work            dc.l    0
track           dc.b    '000',0
buffer          ds.b    $400
```

PC-8801 SERIES

IPL解析入門88講座

皆さんお元気ですか？ Siestaです。今回は、

最新プロテクト事情

便利なユーティリティプログラム

IPL解析入門

の3本立でいきたいと思います。

by M-Club Siesta

最新プロテクト事情

昨年の11月ごろ、年末のソフトラッシュのときには新しいプロテクトが出てくるのだろうという噂がありましたが、結局これといって話題となったプロテクトはありませんでした。

フォーマットの方では、最近はウェーブフォーマットがコロコロフォーマットに代わって台頭してきました。

データの不安定度をチェックするコロコロフォーマットに比べて安定してチェックできるのがウェーブです。これは、セクタ間のタイムを測定するもので、現在のアインシュタインではコピーすることはできません。結局、アインシュタインがターゲットになっているのですね。

チェッカーの方では、解析されにくいようにプログラムを暗号化したり、メモリを壊したりといろいろとやっていますが、大手のデュプリ会社の場合、そうたくさんのプロテクトパターンを出しているわけではないので、1回解析してしまえば、当分の間はそのパターンが出てくるのでプロテクト外しは簡単です。

このような所は、同じパターンのチェッカー以外に、ソフトハウスが直接組み込んでいるものがあります。いわゆる後チェックというやつです。普通はソフトが起動するときにプロテクトチェックをしますが、後チェックというのはゲームの途中でプロテクトチェックをするのです。

コピーツールのパラメーターメーカーの人達は後チェックに悩まされることが多いようですね。チェッカー部分にはその会社や人の名前がクレジットされているのが多いので、それを頼りにプロテクトの解析をするといいでしょう。

よく見かけるクレジットは次のようなものがあります。

OZAWA

一世を風靡したOZAWAチェッカーです。音研という会社のものです。チェッカー自身はうまく作られていますが、その部分が本体プログラムと独立しているので誰にでも外すことができました。(リセット技)

RUNHARD

音研がプロテクト部門を独立させたのがRUNHARDという会社です。いろんな雑誌にも載っていましたが、ファルコムのYs以来、あまり見かけなくなりました。

N. Taniguchi, DENCA

最近は見かけなくなりましたが、タニグチチェッカーはパラメーターメーカーの間では恐ろしい存在だったようです。東京電化のプロテクトです。

PCHC

新しい会社のようで、最近のウェーブはここの会社のものが多いようです。意外にミーハーな会社なのか、ゲーム進行中に会社のCMを流したりしたものもありました。

Million

どうもここはデュプリ会社ではなく、プロテクトチェッカーだけを組んでいる所のようです。今のところマイナーなソフトだけにしかかかってないのであまり騒がれていませんが、今出ている中ではタニグチチェッカーに匹敵するほどの強力なチェッカーです。

他にもたくさんチェッカーがありますが、代表的なものはこんなものでしょう。

便利なユーティリティプログラム

さて、このIPL解析講座ではRATS&STARを使用して解析を行なっていますが、この簡易言語を使った便利なユーティティプログラムを紹介します。

リスト1は、チェッカーサーチプログラムです。使い方は、解析したいディスクをドライブ1に入れてRUNさせるだけです。

ディスクの中のC3,C1,00と3E,0D,CDとCD,AA,01をサーチして、みつかると画面に表示します。

LIST 1

CHECKER SEARCH PROGRAM
——BY SIESTA

```
VR=0,RD0
RE9,RC$46,RS$10
S [R+,1,16,N=,1,16,]
T [00,79,1,A,R,EX10,]
END
/ SUB ROUTINE /
* 10
KA$4000,$4FFF, [$C3,$C1,$00,]
QA #$FFFF,100
* 11
KA$4000,$4FFF, [$3E,$0D,$CD,]
QA #$FFFF,200
* 12
KA$4000,$4FFF, [$CD,$AA,$01,]
QA #$FFFF,300
* 20
ES
/ PRINT ROUTINE /
* 100
P/SEARCHED C3H,C1H,00ĤM/
G11
* 200
P/SEARCHED 3EH,0DH,CDĤM/
G12
* 300
P/SEARCHED CDH,AAH,01ĤM/
G20
```

KA$4000,$4FFF,[　]というプログラムの[ ]内にサーチしたいデータを入れますので、適当に変更してみて下さい。

ちなみに、C3,C1,00は、サブシステム側のホットスタートで、チェッカーの終了時に使われます。3E,0D,CDはサブシステム側へ実行を移すもので、チェッカーの入口のようなものです。

CD,AA,01はシーク動作の意味で、コロコロなどをチェックするためにリードダイアグするときに使われています。

リスト2は、プロテクトのパターンを判別するプログラムです。さっき挙げたプロテクトのチェッカーをサーチするプログラムです。基本的にはリスト1と変わりありません。

LIST 2

PROTECT PATTERN SEARCH PROGRAM——BY SIESTA

```
VR=0,RD0
RE9,RC$46,RS$10
S [R+,1,16,N=,1,16,]
T [00,79,1,A,R,EX10,]
END
/ SUB ROUTINE /
* 10
KA$4000,$4FFF,/OZAWA/
QA #$FFFF,100
KA$4000,$4FFF,/RUNHARD/
QA #$FFFF,200
KA$4000,$4FFF,/N.Taniguchi/
QA #$FFFF,300
KA$4000,$4FFF,/Million/
QA #$FFFF,400
KA$4000,$4FFF,/PCHC/
QA #$FFFF,500
ES
/ PRINT ROUTINE /
* 100
P/THIS IS OZAWA CHECKER!!!/
END
* 200
P/THIS IS RUNHARD
CHECKER!!!/ END
* 300
P/THIS IS N.Taniguchi
CHECKER!!!/ END
* 400
P/THIS IS Million CHECKER!!!/
END
* 500
P/THIS IS PCHC CHECKER!!!/
END
```

IPL解析入門

さて、お待たせいたしました。IPL解析入門です。今回は、暗号化について書きたいと思います。

暗号化というのは、チェッカーを解読されないようにデーターを暗号にしてディスクに書き込んであるものです。暗号化のメリットは、上記のデーターサーチすることができないことです。解析する側としては大変手間のかかることです。

暗号化のデメリットは、暗号を解除する（デコードと呼ばれている）時間を要するということです。デコードルーチンが上手にできていないと、ユーザー側に無意味な空白時間ができてしまい、ソフトの質を下げてしまうことがあります。

暗号化する側としては、解読されにくく、かつ短時間にデコードできるようなものが望ましいのです。外す側は、デコードルーチンを見つけ、正確にデコードできなければチェッカーにたどりつくことができません。

では、デコードルーチンの一例を紹介します。

```
START:LD HL,C000H
      LDBC,1000H
LOOP: LD A,(HL)
      XOR FFH
      LD (HL),A
      INC HL
      DEC BC
      LD A,B
      OR C
      JR NZ,LOOP
```

これは、よくあるパターンで、C000HからC0FFHまでのデータをXORFFし、同じアドレスにストアするプログラムです。

```
START:LD HL,4000H
      LD BC,2000H
LOOP: LD A,(HL)
      ADD A,88H
      LD (HL),A
      INC HL
      DEC BC
      LD A,B
      OR C
      JR NZ,LOOP
```

これは、4000Hから5FFFHまでのデータに88を加えて同じアドレスにストアするプログラムです。以上を基本形とすれば応用形もあります。

```
START:LD HL,C000H
      LH DE,D000H
      LD BC,1000H
LOOP: LD A,(DE)
      XOR (HL)
      LD (HL),A
      INC HL
      INC DE
      DEC BC
      LD A,B
      OR C
      JR NZ,LOOP
```

これは、アドレスnのデータとn+1000HのデータとのXORをとり、結果をアドレスnにストアするというものです。

実際にこのようなルーチンが使われているわけですが、いままでの中で一番驚異的だったのは、ゲームプログラムをメモリの0000HからEFFFHまで15トラック分読み込み、そのデータをデコードのタネにしてチェッカーを生成するというものがありました。

ヘタにデータを書き換えると正しくデコードされなくなってしまいますので、これには手こずりました。(結局、残された僅かなメモリ（10バイト位）を使ってチェッカーを見ることができたのですが…)

さて、今回はエニックスのウィングマン・スペシャルを取り上げてみます。

R&Sで、No.1DISKの78トラックをバッファ4000番地、79トラックをバッファの5000番地にリードしてください。このトラックはインターリーブフォーマットがかかっていますので、リードするときは次のようにするといいでしょう。

メニューより、1,1,2（ドライブ番号／ゲームディスクをドライブ2に入れておくこと),78(トラック番号),16(セクタ数指定),0（倍密),リターン（C&Hをオートセット）

IDの並びを次のようにします。

次にスペースキーを押し、リターンキーを押せば上の ID の順番にデータをバッファに読み込んでいきます。

実際には、先に 79 トラックを読み込んで 7000 番地に退避させておき(M4000,4FFF,7000)、次に 78 トラックを読み込んでからさっきのデータを戻せばいいでしょう。(M7000,7FFF,5000)

LIST 3

MFM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
C	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
H	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
R	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	10
N	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01
ORD	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

読み込みが終わったら、デバッガに入ります。

次のようなルーチンがあります。

LIST 4

```
4D52    3EØ2      LD     A,Ø2      >_     …コマンド番号
4D54    CD7D46    CALL   467D      へ}F   …コマンド送信ルーチン
4D57    3EØ1      LD     A,Ø1      >_     …セクタ数
4D59    CD8446    CALL   4684      へ■F   …パラメータ送信ルーチン
4D5C    3EØØ      LD     A,ØØ      >_     …ドライブ
4D5E    CD8446    CALL   4684      へ■F
4D61    3EØØ      LD     A,ØØ      >_     …トラック
4D63    CD8446    CALL   4684      へ■F
4D66    3EØF      LD     A,ØF      >_     …セクタ番号
4D68    CD8446    CALL   4684      へ■F
4D6B    3E12      LD     A,12      >_     …コマンド番号
4D6D    CD7D46    CALL   467D      へ}F
4D7Ø    21ØØBF    LD     HL,BFØØ   !_ソ   …読み込むアドレス
4D73    Ø68Ø      LD     B,8Ø      __
4D75    CDA746    CALL   46A7      へァF  …転送ルーチン
4D78    1ØFB      DJNZ   4D75      _
4D7A    C3CC46    JP     46CC      テフF
```

コマンド番号 02H と 12H です。0 トラックの 15 セクタをリードバッファに読み込み、本体メモリの BF00H から BFFFH に高速転送します。次に 46CCH にジャンプしています。

▶

LIST 5

```
4DCC    213C47    LD     HL,473C   !<G
4DCF    11ØØ7Ø    LD     DE,7ØØØ   __p
4DD2    Ø1ØØØ8    LD     BC,Ø8ØØ   ___
4DD5    EDBØ      LDIR             〇-
```

473CH から 800H バイト分を 7000H に転送しています。解析しているアドレスと実際のアドレスは少しずれていますので、次のようにして転送させます。

M] 4E3C,563C,7000(CR)

LIST 6

```
4DD7    21ØØ7Ø    LD     HL,7ØØØ   !_p
4DDA    Ø1ØØØ8    LD     BC,Ø8ØØ   ___
4DDD    16ØØ      LD     D,ØØ      ~-
4DDF    7E        LD     A,(HL)    ~
4DEØ    AA        XOR    D         エ
4DE1    77        LD     (HL),A    w
4DE2    23        INC    HL        #
4DE3    14        INC    D         _
4DE4    ØB        DEC    BC        _
4DE5    78        LD     A,B       x
4DE6    B1        OR     C         ア
4DE7    2ØF6      JR     NZ,4DDF    ヵ
4DE9    21Ø4BF    LD     HL,BFØ4   !_ソ
4DEC                               ノ
```

▶

リスト6はデコードルーチンです。デコードの方法は、7000Hから77FFHまでの0800HバイトをDレジスタの値でXORするというものです。

Dレジスタの初期値は00Hですが、INCDがありますから、XOR00,XOR01,XOR02…と、アドレスが増えるごとにXORする値も増えていきます。

XOR FFの次はXOR100ではなく、XOR00となります。さて、解析する側としてはどのようにしてデコードすればいいかというと、リスト6をそのまま利用してしまうのです。ただし、デコードが終わった時点でプログラムを終了させなくてはいけませんから、この場合には最後のCALL7000のかわりに、RET(C9H)を入れます。

M] S4DEC(CR)
　CD-C9(CR)

そして、デコードを実行させます。

M] G4DD7(CR)

これでデコードが終了しましたので、7000番地から見ていきましょう。

▼

リスト7は、コマンド16Hがあります。これは、ホスト側からサブ側にデータを高速転送するコマンドです。

ホスト側の7400Hから7BFFHまでを、サブ側の6000Hから67FFHに転送します。

先に進んでいくと、次のようなルーチンがあります。

LIST 8

```
7206  3E0D    LD    A,0D
7208  CD9A72  CALL  729A
720B  3E60    LD    A,60
720D  CDA072  CALL  72A0
7210  3E00    LD    A,00
7212  CDA072  CALL  72A0
7215  C9      RET
```

コマンド0DHです。これは実行をサブシステム側へ移すものです。アドレスは6000Hです。6000Hというのは7400Hから7BFFHまででしたから、次のようにすると解析しやすくなります。

M] M7400,7BFF,6000(CR)

実はこのソフト、ウェーブフォーマットなんですね。

次回はサブシステム側でどのようにウェーブをチェックしているか解析したいと思います。

LIST 7

```
7000  AF      XOR   A          ｯ
7001  3EE0    LD    A,E0       >=
7003  F5      PUSH  AF         時
7004  7E      LD    A,(HL)     ~       …BF04Hは4AH
7005  329470  LD    (7094),A   2¯p
7008  23      INC   HL         #
7009  7E      LD    A,(HL)     ~
700A  329570  LD    (7095),A   2-p     …BF05Hは00H
700D  3E03    LD    A,03       >_
700F  329870  LD    (7098),A   2ｒp     …7098Hを03Hに
7012  210074  LD    HL,7400    !_t     →転送元アドレス(ホスト側)
7015  010008  LD    BC,0800    ___     →転送バイト数
7018  3E16    LD    A,16       >_      …コマンド16H
701A  CD9A72  CALL  729A       ﾍﾚr
701D  3E60    LD    A,60       >`   ┐
701F  CDA072  CALL  72A0       ﾍ r  ├ …転送先アドレス(サブ側)
7022  3E00    LD    A,00       >_   ┘
7024  CDA072  CALL  72A0       ﾍ r
7027  78      LD    A,B        x
7028  CDA072  CALL  72A0       ﾍ r
702B  79      LD    A,C        y
702C  CDA072  CALL  72A0       ﾍ r
702F  CDF972  CALL  72F9       ﾍ r
7032  79      LD    A,C        y
7033  B0      OR    B          -
7034  20F9    JR    NZ,702F
```

BY GUCCHIE

基礎の基礎からの 88マシン語講座

えー、お久しぶりです。またーヶ月経ってしまいました。今回は、前回言ったように割り込みをやってみたいと思います。必死こいて書いているので、読者も心して読むように。

読者には関係ないけど、またまた編集員が代わったので、秘かに期待しているGUCCHIEでありました(本当だよ)

それでは、前置きはこの位にして本文に行きたいと思います。始めは、無いようであった宿題からです。

それでは、先ず宿題

うーん、まあこれは復習という所ですが、BEEP音を鳴らして消すということをやります。

なぜこんなつまらんことをやるかと言いますと、これを今回のメインである割り込みでやってしまおうというのであります。つまり、一番分かり易いところで、普段の状態（BASICを立ち上げたすぐの状態）で、BEEP音が鳴って消えているというものです。つまり、プログラムは動いているのにキー入力が出来るのです。

まあ、とにかく宿題のプログラムから。

リスト1➡

LIST 1

```
                         00001        ORG 0C000H
C000 3E20                00002        LD       A,20H
C002 D340                00003        OUT      (40H),A
C004 3E00                00004        LD       A,0
C006 D340                00005        OUT      (40H),A
C008 C9                  00006        RET

 00000 Error(s) detected.
```

もうこれは説明するまでも無いでしょう。

それでは、いよいよ割り込みの使い方の方に行ってみたいと思います。

これが割り込みだ！

それでは、まず目で見てもらった方がいいと思うので、つぎのLIST（LIST2）を打ち込んでみて下さい。

LIST 2

```
                         00001        ORG      0E500H
E500 F3                  00002        DI
E501 F5                  00003        PUSH     AF
E502 E5                  00004        PUSH     HL
E503 C5                  00005        PUSH     BC
E504 D5                  00006        PUSH     DE
E505 3EFF                00007        LD       A,0FFH
E507 D3E4                00008        OUT      (0E4H),A
E509 3E20                00009        LD       A,20H
E50B D340                00010        OUT      (40H),A
E50D 3E00                00011        LD       A,0
E50F D340                00012        OUT      (40H),A
E511 D1                  00013        POP      DE
E512 C1                  00014        POP      BC
E513 E1                  00015        POP      HL
E514 F1                  00016        POP      AF
E515 FB                  00017        EI
E516 C9                  00018        RET

 00000 Error(s) detected.
```

これを打ち込んだ後に、次のBASIC LISTを打ち込んで下さい。

LIST 3-BASIC

```
10 REM  リアルタイムワリコミサンプル
20 CLEAR, &HE4FF
30 POKE &HF304, 0
40 POKE &HF305, &HE5
50 OUT &HE6, 7
60 END
```

これを打ち込んだら実行してみて下さい。

いかがでしょう。音が鳴ったでしょう。しかも、カーソルが出ていますね。さらに、BASICの打ち込みなどをしても大丈夫です。もちろん、BASICはNEWしてしまっても構いません（BASICは、割り込みを始めさせる為だけのものですから）。

さて、いままでに来た葉書の中に、『最近のゲームは、ゲーム中にBGMを流したり、動きながらDISKを読んだりしていますが、あーゆーのはどうやっているんですか？』というものがありましたが、あれは割り込みを使っているのです。（DISKのREADは別として、BGMはまず割り込みを使っています。）

もともと88はマルチCPUではないのですが、やはりそういうこともできないと不自由なので割り込みという方法を使っているのです。しかし、実際に動いているところを見ると、どうみても同時進行しているので、実際の動きから説明したいと思います。

まず、割り込みの考え方ですが、さっきも言った通り、88はマルチCPUではないので、同時に幾つものことはできません。では、どうしたらそれに近いことができるでしょう。

たとえば、簡単に言うと、二つのプログラムがあったときに、両方実行したくなりました。そのとき、先ず一つのプログラムを実行していって、定期的に（高速で）二つ目のプログラムを実行していったらどうでしょう。それっぽく見えるのではないでしょうか。こういうことを『割り込み』といいます。

それでは、割り込みを使っているもので、一番身近なものを紹介しましょう。もちろんさっきのプログラムも使っていますが、もっと簡単な方法を教えます。

BASICを立ち上げて下さい。

これで完了です。

“ふざけんじゃねー！”と言われそうですが、確かに割り込みを使っています。しかも1つだけではなく、幾つも使っています。先ず簡単な所では、画面下のファンクションキーの表示が出ている状態で、LINEをたくさん引いてみたり、広い空間をPAINTしてみたりして下さい。そして、それが終わる前にSHIFTキーを何度か押してみて下さい。一瞬実行が遅くなったでしょう。これが割り込みを使っているという証明なのです。

なぜかといいますと、本来CPUにはキー入力などに対応していないので（そういう機能はない。）、マイクロソフトのBASICというROMに入ったプログラムでキー入力などを行なっているのです。そして、このキー入力には割り込みを使っているので、PAINTをしていてもキー入力ができるのです。（実行中に文字を打ち込んでおくと、実行が終わってからどばっと表示されるでしょう。）

つまり、PAINTの仕事をしている途中で、高速で定期的に（キー入力の割り込みは60分の1秒に1回かかります。）キーの状態を見て、SHIFTが押されていればファンクションキーの表示を切り換え、STOPキーが押されていれば、PAINTを中止し、それ以外が押されれば、キーバッファにそのコードを入れるという仕事をします。ファンクションキーの表示切り換えは、他のものに比べ時間がかかるので、PAINTなどが遅くなるのです。（昔これを使って某テ○ノポ○スがくっだらねーゲームを載せてたっけ。しかも、これがどうしてなのか分かった人はすごいなんてほざいてたから、これを読んだ人はみんなすごいんですね。）

これで、BASICが割り込みを使っていることが分かったと思います。

実際に割り込みを使うには

まず、割り込みを使う上で以下の事を覚えておいてください。

◎割り込みテーブル

いきなり訳の分からない言葉がでてきましたが、慌てないで下さい。

さて、割り込みがかかると別のプログラムに移るということは分かりましたが、実際には、どこのどのアドレスに実行が移るのでしょうか。それを表わしているのが割り込みテーブルというものなのです。

CPUに割り込みをかけられる機器は、最大9つまでです。この内6つは拡張スロット用のもので、残りの3つが標準で実装されています。（SR以降には、FM音源がもとから実装されているのでもう一つあります。）

このたくさんある割り込みの飛び先は以下のアドレスに入っています。（表

表1

割り込み名	アドレス	メモリの内容
RS-232C	F300, 1	EA E7
画面表示	F302, 3	08 E8
リアルタイム	F304, 5	0E E8
拡張スロット	F306, 7	14 E8
拡張スロット	F308, 9	14 E8
拡張スロット	F30A, 9	14 E8
8インチディスク	F30C, D	1A E8
8インチディスク	F30E, F	20 E8

この表で、メモリーの内容は、割り込みがかかったときの飛び先のアドレスが入っています。

例を挙げると、今、リアルタイムがかかったとします。そうすると、CALL E80Eを実行し、もとのプログラムに戻ります。つまり、リアルタイム割り込みを使いたい時は、F304H、F305Hのメモリーの内容を自分の実行させたいサブルーチンのスタートアドレスの値に書き換えてやればいいのです。

基礎の基礎からの
88マシン語講座

◎割り込みマスクフラグ(ポートE6H)

これまで読んで、割り込みテーブルを書き換えてみた人もいるかと思いますが、だめだったという人が多いと思います。そういう人は、ちゃんと以下を読んでいって下さい。まず、この割り込みマスクフラグですが、これは、I/O ポートの&HE6 を使っています。

表2➡

割り込みがかかると、CPU はまずこのポートに出力された値を見て、いまかかった割り込みが許可されているものかどうか調べ、許可されていれば次に移ります。

例えば、リアルタイム割り込みのみを許可し、他を禁止したいときは、

```
OUT&HE6,1
```

とすればいいのです。

また、このポートには、どんな値を出力しても構いませんが、下の 3BIT しか意味を持たないので注意しておいて下さい。

◎割り込みコントローラ

前の割り込みマスクフラグのつぎに調べるのは、この割り込みコントローラです。これは、割り込みをどこまで認めるかというもので、以下の表に示します。

表3➡

これを見ても分かるように、いくら割り込みがかかっても、このポートに 0 が出力されていると (OUT&HE4, 0)、このコントローラがカットしてしまうので、割り込みはかかりません。

なお、割り込みを実際に使うときには、自分の使う割り込みまでをちゃんと許可させておいて下さい。また、割り込みの優先順位は、RS-232C 割り込みが一番高く、拡張スロット FDINT2 が一番低くなっています。

以上の事を適当な状態にしてやって、初めて割り込みが自由に使えるようになります。

おっと、そろそろ紙面も尽きてきたので、今回はこの辺にしておきます。次回は、この続きから説明していきたいと思います。

今回はまだ途中なので、宿題は出しません。それでは来月まで忘れない様に。さようなら。

さようなら!

表2 I/Oポート E6H(OUTのみ)

BIT	意味
0	1.・リアルタイム割り込み許可 0.・リアルタイム割り込み禁止
1	1.・画面表示割り込み許可 0.・画面表示割り込み禁止
2	1.RS－232C割り込み許可 0.RS－232C割り込み禁止
3～7	未使用

表3 I/Oポート E6H(OUTのみ)

出力値	意味
0	全て禁止
1	RS-232C割り込みまで許可
2	画面表示割り込みまで許可
3	リアルタイム割り込みまで許可
4	拡張スロットINT4まで許可
5	拡張スロットINT3まで許可
6	拡張スロットINT2まで許可
7	拡張スロットFDINT1まで許可
8	拡張スロットFDINT2まで許可

by GUCCHIE

がんばれ 88

PC-8801/mkII

以前、(2回ぐらいまえ)とってもいいものを載せると言ってたいしてすごくなく、普通だったことがあったことを覚えている人はいませんか?。苦情のお手紙が無かったので、「まあいっかぁ」という感じで流していましたが、そのとき載せようと思っていたものが今回載っています。

そのときは載せるつもりだったのですが、紙面がたんねー!てなことになってしまい、省いてしまいました。

今回はそんなことにならないように、必ず載せますので期待していて下さい。

それでは、最初は、

闘氣王
スタークラフト

私は、個人的にこの種のゲームが好きでして、(でもUltima IVは嫌いです。だってDISK5枚っていうのがふざけてるし、画面ももうちょっと奇麗にするか、簡単にして欲しい。そして、なんといっても一番ふざけてるのがあんなものにALUなんか使ってて、mk IIじゃ動かないんだもん。)アリババ、上海、九龍島と一通り遊んでみました。また、ちょっと違うけど、Ultima II、Ultima IIIもやりました。やっぱりこのシリーズもスタークラフトの方が素朴で良かったんじゃないでしょうか。もっともスタークラフトも“レフティ・マウス”という悪名高きソフトを生み出してはいますが……。まあ、好きな人は好きだと思います。たいした音楽はありませんが、九龍島のときは、書き換えてからやたらはまったので、皆さんの中にもそういうきっかけができる人もいるかもしれません。持ってる人は試してみて下さい。

・SYSTEM DISKを立ち上げる。
・How many filesには適当に答えておく。
・GAME DISK 1をドライブ1のDISKと入れ替える。
・MON

```
  h] ^r1,1,4,1,C000,CFFF
  h] SC550
C550 44-A8
  h] SC589
C589 44-A8
  h] SC5C2
C5C2 44-A8
  h] SC5FB
C5FB 44-A8
  h] SC634
C634 44-A8
  h] SC55A
C55A 45-A9
  h] SC593
C593 45-A9
  h] SC5CC
C5CC 45-A9
  h] SC605
C605 45-A9
  h] SC63E
C63E 45-A9
  h] ^w1,1,4,1,C000,CFFF
```

以上です。

なお、DISK 2は書き換えなしです。

それでは試してみて下さい。

▼

おーっと今回は、この一本だけ。その代わり、前書きにも書きました、『いいもの』を載せたいと思います。

その『いいもの』ですが、実は

“The File Master 88”
上で働く
サーチプログラムです

読者の葉書を読むと、“The File Master 88”に元からあるサーチプログラムを使っているようですが、あれだとN長が1以外だと読めませんし、一つずつ何度も探さなければならないので、大変に非効率的です。そこで、締め切りぎりぎりにN長対応で、プリンターにも出力可能、しかも、必要なDATAを一度に探してくれ、オーバートラック対応、更になんと、かかった時間まで表示してくれる(かんけーねー)という優れものを作りました。(しっかし、自分自身CSRLINなんていう命令ひっぱりだして、よくやったと思いますよ。実際かなり無理、無駄をしてると思います。なにしろ、The File Masterのコマンド自体よく知らなかったんだもん)。是非打ち込んでみて下さい。

DATA SEARCH PROGRAM:LIST SEARCH

```
10 '
20 ' DATA SEARCH PROGRAM  by GUCCHIE 1988.1.2  ｼﾝﾈﾝ ｿｳｿｳｶﾗ ﾀｲﾍﾝﾀﾞｧﾅｧ...
30 '
40 KEY 2,"CMD ":KEY 3,"FILES ":KEY 7,"ISET ":KEY 8,"WIDTH 80"+CHR$(13)
50 DEFINT A-Z:IT=0:RI=1:WI=2:RT=3:WT=4:RD=5:MI=6:XR=7:XW=8:CH=9:RC=10:SP=11:AN=1
2:WR=13:WP=14:DS=15:MD=16:DR1=0:DR2=1:CM=&HFF:PC=CM-1:PB=CM-2:PA=CM-3:ADD=&H7E0F
60 BS$=CHR$(29)+CHR$(0)+CHR$(0):WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CMD CLS 3
70 COLOR 6:PRINT"*************";:COLOR 7:PRINT" DATA SEARCH PROGRAM ver.2";:COLO
R 3:PRINT" by Gucchie ";:COLOR 5:PRINT "[1988.1.2 AM 2:04]";:COLOR 6:PRINT" ****
*******":LOCATE 0,1:COLOR 7
80 PRINT"          ┌─────┬──────────────────────────┬─────
┐"
90 PRINT"          |";:COLOR 5:PRINT"TRACK ";:COLOR 7:PRINT" |";:COLOR 6:PRINT"0000
01111122222333334444455555666667777788";:COLOR 7:PRINT"|    TIME    |"
100 PRINT"          |     |";:COLOR 6:PRINT"0246802468024680246802468024680246802
46802";:COLOR 7:PRINT"|";:COLOR 4:PRINT"  00:00:00 ";:COLOR 7:PRINT"  |"
110 PRINT"          ├─────┼──────────────────────────┼─────
─┤"
120 PRINT"          |";:COLOR 3:PRINT"SUR. 0";:COLOR 7:PRINT" |
                 |・:NORMAL END |"
130 PRINT"          |";:COLOR 3:PRINT"SUR. 1 ";:COLOR 7::PRINT"|
                 |";:COLOR 2:PRINT"F";:COLOR 7:PRINT":FIND DATA  |"
140 PRINT"          ├─────┼──────────────────────────┤";:COLOR 1:
PRINT"U";:COLOR 7:PRINT":UNFORMAT   |"
150 PRINT"          |     |";:COLOR 6:PRINT"000001111122222333334444455555666677
77788";:COLOR 7:PRINT"|R:READ DATA  |"
160 PRINT"          |";:COLOR 5:PRINT"TRACK ";:COLOR 7:PRINT" |";:COLOR 6:PRINT"135
7913579135791357913579135791357913";:COLOR 7:PRINT"|S:SEARCH DATA|"
170 PRINT"          └─────┴──────────────────────────┴─────
──┘"
180 '        DATA INPUT
190 CONSOLE 11,25:INPUT "START TRACK";A$
200 IF A$="" THEN S=0 ELSE S=VAL(A$)
210 IF S<0 OR S>83 THEN CLS:GOTO 190
220 INPUT "END OF TRACK";A$
230 IF A$="" THEN E=79 ELSE E=VAL(A$)
240 IF E=S THEN I=1:GOTO 290
250 IF E<S OR E>83 THEN CLS:GOTO 190
260 INPUT "INCREMENT TRACK";A$
270 IF A$="" THEN I=1 ELSE I=VAL(A$)
280 IF I<1 OR I>E-S THEN CLS:GOTO 190
290 INPUT "OUTPUT :Printer (Y/n)";A$
300 IF A$="" OR A$="Y" OR A$="y" OR A$="ﾝ" THEN P=1 ELSE P=0
310 '        MAIN PROGRAM
320 ISET IT,0,0,0,0:TIME$="00:00:00"
330 ISET SP,0,80,0,0
340 FOR TR=S TO E STEP I:STA=&H4000:CLS:PRINT"TRACK";TR;":";:XX=POS(0):YY=CSRLIN
350 SUR=TR MOD 2:X=INT(TR/2)+16:Y=SUR+5:LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT"R"
360 ISET AN,0,TR,0,0:IF STATUS(ADD)=0 THEN COLOR 1:LOCATE XX,YY:PRINT"UNFORMAT":
LOCATE X,Y:PRINT"U":GOTO 490
370 '        SEARCH DATA
380 LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT"S":SEC=STATUS(ADD):L=STATUS(&H6013):LN=&H4000
390 FOR V=1 TO SEC:LN=LN+128*(2^STATUS(&H6003+V*16)):NEXT
400 ISET RT,0,TR,SEC,L
410 RESTORE 470:FL=0:FOR Z=1 TO 12:READ D1$,D2$:D1=VAL("&h"+D1$):D2=VAL("&H"+D2$
):COU=0:STA=&H4000
420 FIA=IEEE(STA,LN-STA,D1,D2):STA=FIA:IF FIA=LN-1 THEN 480
430 FL=1:COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT"F":COLOR 6:LOCATE XX,YY:PRINT D1$;D2$;":";:XX=
POS(0):YY=CSRLIN:COLOR 7:IF COU=0 THEN IF P=1 THEN LPRINT "TRACK ";TR;":*";D1$;D
2$;"*:";
440 PRINT HEX$(STA);":";:IF P=1 THEN LPRINT HEX$(STA);":";
450 STA=STA+1:COU=COU+1:FIA=IEEE(STA,LN-STA,D1,D2):STA=FIA:IF STA<LN-1 THEN 440
460 COLOR 5:PRINT"COUNT=";COU:XX=POS(0):YY=CSRLIN:IF P=1 THEN LPRINT
470 DATA D3,44,D3,45,DB,44,DB,45,D7,79,DB,31,D3,34,D3,35,DB,34,DB,35,0E,44,0E,45
480 NEXT:IF FL=0 THEN COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT"・":LOCATE XX,YY:PRINT "NOTHING"
490 COLOR 4:LOCATE 61,3:PRINT TIME$
500 IF P=0 AND FL=1 THEN IF INKEY$="" THEN 500
510 NEXT
520 CLS:GOTO 180
530 'ALL BASICﾀﾞｶﾗ ﾁｮｰｵｿｲｶﾅｰﾄ ｵﾓｯﾀｹﾄﾞ ｵﾓｯﾀﾖﾘﾓ ﾊﾔｶｯﾀｶﾗ ｱﾝｼﾝｼﾁｬｯﾀｰｲ。
       ﾄﾞｰﾃﾞﾓｲｲｹﾄﾞ、
       ﾖﾅｶﾉ 2時 ﾀﾞﾖｰ
       「ﾓｳ ﾀｲﾍﾝ ﾅﾝｽｶﾗ」
                 ｵﾚｯﾃ ﾋﾏﾀﾞﾅｰ  by GUCCHIE
540 'P.S. 'DB 31'ﾊ '3E 79' ﾆﾃﾞﾓ ｶｷｶｴﾃｸﾀﾞｻｲ。
```

DATAの説明

・D344…" OUT (44),A"
FM音源のアドレスを送る
→ A8Hに書き換える。

・D345…" OUT (45),A"
FM音源にDATAを出力
→ A9Hに書き換える。

・DB44…" IN A,(44H)"
FM音源のアドレスを読む
→ A8Hに書き換える。

・DB45…" IN A,(45H)"
FM音源のDATAを読む
→ A9Hに書き換える。

・D779…" ≪LD A,≫(79D7H)
SR以降かどうかを見分ける。
→ B200Hに書き換える。

・0E44…" LD C,44H"
OUT (C),Aというコマンドを使うこともありえます。そのとき、これを使うものが多いので、注意しておきました。
→ A8Hに書き換える。

・0E45…" LD C,45H"
OUT (C),Aというコマンドを使うこともありえます。そのとき、これを使うものが多いので、注意しておきました。
→ A9Hに書き換える。

・D334…" OUT (34),A"
ALUを使っている可能性が高いので注意して下さい。
→取り合えず0000Hに書き換える。

・D335…" OUT (35H),A"
ALUを使っている可能性が高いので注意して下さい。
→取り合えず0000Hに書き換える。

・DB34…" IN A,(34H)"
ALUを使っている可能性が高いので注意して下さい。
→取り合えず0000Hに書き換える。

・DB35…" IN A,(35H)"
ALUを使っている可能性が高いので注意して下さい。
→取り合えず0000Hに書き換える。

こんなもんですが、なぜ自動で書き換えるものを付けなかったのかと言う人がいるでしょう。だけど、たった2バイトを探しただけで、きめつけて書き換えてしまうのは危険なのです。それで、実際に書き換えるときはまわりから自分で判断して書き換えるかどうか決めて下さい。

もう一つ、プリンターの無い人も、DATAのあったトラックを赤で表示して、また、DATAを見付けた所で自動的に一時停止して、キーが押されるまで待っていてくれます。だから、ゆっくり写せます。安心して下さい。

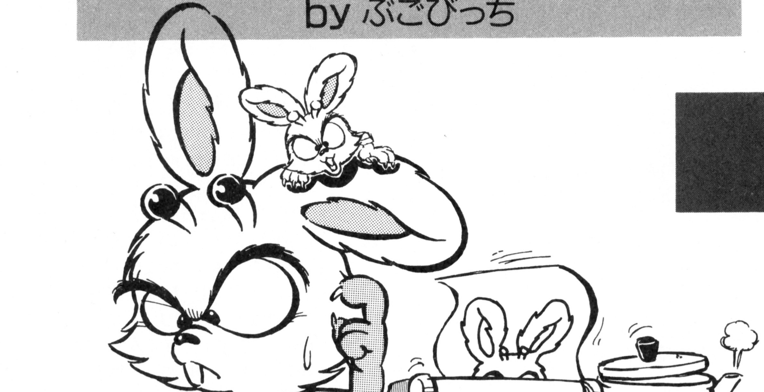
今回のプログラムはいかがだったでしょうか。ちょっと長めのプログラムですが、きっと役に立つと思います。是非、打ち込んでみて下さい。それでは、今回はこの辺で。

さようなら

ゲームフリークの

スーパー改造マニュアル

by ぶごびっち



は〜い皆さん。まずは、おわびをしなければなりません。実は今回もFM用のソフトばかりなのです。でも次回は「ぶごびっち氏」がテストのため休むのと、PC、×1用の投稿原稿がたまっているのでPC、×1のユーザーの人は期待していて下さい。では、ぶごびっちさんヨロシク。

FM用

ファンタジー

このプログラムでは、死んだ人は赤で表示されますが、死んだ人のデータを書き換えるとなんと！！自動的に生き返ります。それで、元々入っているデータを生き返らせて使うとすげー武器を持ってたりして楽しいです。ちょっと長いですが、頑張って打ち込みましょう。もっとも、もうとっくに解いちまったぜぃという人には関係の無い話しですが。

```
100 'ﾌｧﾝﾀｼﾞｰ ﾃﾞｰﾀ ｶｲｿﾞｳ
110 WIDTH80,25
120 PRINT "SET DISK ON DRIVE 1"
130 INPUT"Ok ";A$
140 FOR I=&H6000 TO &H600E
150 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
160 NEXT:GOSUB 880:CNT=1
170 '
180 FOR ADDR=&H4073 TO &H581F STEP &H9B
190 PRINT CNT;:FOR I=0 TO 7
200 IF PEEK(ADDR-62)=0 THEN COLOR 2
210 PRINT CHR$(PEEK(ADDR+I));
220 COLOR 7:NEXT:CNT=CNT+1:PRINT,:NEXT
230 '
240 PRINT:INPUT "ﾄﾞﾚｦ ｶｷｶｴﾏｽｶ ";A
250 IF A<1 OR A>40 THEN BEEP:GOTO 240
260 AD=&H4000+&H9B*(A-1)
270 POKE AD+&H35,A
280 INPUT"STR = (99) ";A$
290 IF A$="" THEN 310 ELSE A=VAL(A$)
300 POKE AD,A
310 AD=AD+1:INPUT"INT = (99) ";A$
320 IF A$="" THEN 340 ELSE A=VAL(A$)
330 POKE AD,A
340 AD=AD+1:INPUT"DEX = (99) ";A$
350 IF A$="" THEN 370 ELSE A=VAL(A$)
360 POKE AD,A
370 AD=AD+1:INPUT"CON = (99) ";A$
380 IF A$="" THEN 400 ELSE A=VAL(A$)
390 POKE AD,A
400 AD=AD+1:INPUT"CHA = (99) ";A$
410 IF A$="" THEN 430 ELSE A=VAL(A$)
420 POKE AD,A
430 AD=AD+1:INPUT"LUC = (99) ";A$
440 IF A$="" THEN 460 ELSE A=VAL(A$)
450 POKE AD,A
460 AD=AD+3:INPUT"MP  = (99) ";A$
470 IF A$="" THEN 490 ELSE A=VAL(A$)
480 POKE AD,A:POKE AD+1,A
490 AD=AD+2:INPUT"HP = (255) ";A$
500 IF A$="" THEN 520 ELSE A=VAL(A$)
510 POKE AD,A:POKE AD+1,A
520 AD=AD+2:INPUT"GOLD = (65535) ";A$
530 IF A$="" THEN 560 ELSE A=VAL(A$)
540 A1=INT(A/256):A2=A-A1*256
550 POKE AD,A1:POKE AD+1,A2
560 AD=AD+6:INPUT"ATTACK = (255) ";A$
570 IF A$="" THEN 590 ELSE A=VAL(A$)
580 POKE AD,A
590 AD=AD+2:INPUT"PARRY = (255) ";A$
600 IF A$="" THEN 620 ELSE A=VAL(A$)
610 POKE AD,A
620 AD=AD+2:INPUT"FIND ITEM = (255) ";A$
630 IF A$="" THEN 650 ELSE A=VAL(A$)
640 POKE AD,A
650 AD=AD+2:INPUT"SPOT TRAP = (255) ";A$
660 IF A$="" THEN 680 ELSE A=VAL(A$)
670 POKE AD,A
680 AD=AD+2:INPUT"DISARM = (255) ";A$
690 IF A$="" THEN 710 ELSE A=VAL(A$)
700 POKE AD,A
710 AD=AD+2:INPUT"LISTEN = (255) ";A$
720 IF A$="" THEN 740 ELSE A=VAL(A$)
730 POKE AD,A
740 AD=AD+2:INPUT"PICK LOCK =(255) ";A$
750 IF A$="" THEN 770 ELSE A=VAL(A$)
760 POKE AD,A
770 AD=AD+2:INPUT"SWIM = (255) ";A$
780 IF A$="" THEN 800 ELSE A=VAL(A$)
790 POKE AD,A
800 PRINT:INPUT"ﾎｶﾉ ｷｬﾗｸﾀｰﾓ ｶｷｶｴﾏｽｶ
    (Y/N) ";A$
810 IF A$="Y" OR A$="y" THEN CNT=1:GOTO 180
820 POKE &H6007,9:GOSUB 880
830 A=PEEK(&H6008):IF A=0 THEN END
840 BEEP:IF A<>11 THEN 850
845 PRINT"Disk Write Protect !":INPUT
    "Retry OK ";A$:GOTO 820
850 PRINT"Device I/O Error ":END
860 DATA 30,8C,04,BD,F1,7D,39
870 DATA 0A,00,40,00,01,01,00,00
880 'DATA READ & WRITE
890 FOR SI=0 TO 1
900 FOR SEC=1 TO 16
910 POKE &H600D,SI:POKE &H600C,SEC
920 POKE &H6009,(&H3F+SI*16+SEC)
930 EXEC &H6000:NEXT:NEXT
940 RETURN
```

王子ビンビン物語

このゲームをやって最初に遭遇した敵が「う○ちくんちびり」。私はこの強烈なキャラクターに脱帽しました。またこれがなかなか強く、こいつにスカッと勝ちたい一心で書き換えました。ゲーム的には目新しいものは無いけど、私はこういうゲームにのめりこんでしまうほうなので気を付けたいと思います。このゲームのデータ構造がいまいち良く解らず、余り増やしすぎるとマイナスになってしまうので、かっこ内の数値よりも大きい値は入れない様にしましょう。また、レベルが上がると各値が元に戻ってしまうのでなるべくこまめに書き換える様にしましょう。

```
100 'ｵｳｼﾞ ﾋﾞﾝﾋﾞﾝﾓﾉｶﾞﾀﾘ ﾃﾞｰﾀ ｶｲｿﾞｳ
110 WIDTH80,25
120 PRINT "SET DISK ON DRIVE 1"
130 INPUT"Ok ";A$
140 FOR I=&H6000 TO &H600E
150 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
160 NEXT:EXEC &H6000:'Read Sector
170 '
180 INPUT "GOLD = (5000) ";A$
190 IF A$="" THEN 220 ELSE A=VAL(A$)
200 A1=INT(A/256):A2=A-A1*256
210 POKE &H4021,A1:POKE &H4022,A2
220 '
230 '
240 INPUT"ﾀｲﾘｮｸ  = (1000) ";A$
250 IF A$="" THEN 290 ELSE A=VAL(A$)
260 A1=INT(A/256):A2=A-A1*256
270 POKE &H4015,A1:POKE &H401C,A1
280 POKE &H4016,A2:POKE &H401D,A2
290 INPUT"ｺｳｹﾞｷﾘｮｸ = (1000) ";A$
300 IF A$="" THEN 340 ELSE A=VAL(A$)
310 A1=INT(A/256):A2=A-A1*256
320 POKE &H4017,A1:POKE &H401E,A1
330 POKE &H4018,A2:POKE &H401F,A2
340 INPUT"ﾐﾘｮｸ = (200) ";A$
350 IF A$="" THEN 370 ELSE A=VAL(A$)
360 POKE &H4019,A:POKE &H4020,A
370 INPUT"ﾎﾞｳｷﾞｮﾘｮｸ = (100) ";A$
380 IF A$="" THEN 400 ELSE A=VAL(A$)
390 POKE &H401A,A
400 AD=AD+1:INPUT"ｼｭﾝﾋﾞﾝｾｲ = (100) ";A$
410 IF A$="" THEN 430 ELSE A=VAL(A$)
420 POKE &H401B,A
430 POKE &H6007,9:EXEC &H6000
440 A=PEEK(&H6008):IF A=0 THEN END
450 BEEP:IF A<>11 THEN 470
460 PRINT"Disk Write Protect !":INPUT
    "Retry OK ";A$:GOTO 430
470 PRINT"Device I/O Error ":END
480 '
490 DATA 30,8C,04,BD,F1,7D,39
500 DATA 0A,00,40,00,00,0B,00,01
```

夢幻の心臓II

古いゲームなので、解いた人も多いと思いますが、私はいまだに「動く塔」に入れません。このプログラムを実行すると、最後の方で呪文を使うかどうか聞いてきますが、これはキャラクターの種別に関係無く全ての呪文が使えるようになります。多少表示が狂いますが、問題は無くちゃんと使えます。何でもいいけど早く動く塔にはいりたいよー!

```
100 'ﾑｹﾞﾝﾉｼﾝｿﾞｳ II ﾃﾞｰﾀ ｶｲｿﾞｳ
110 WIDTH80,25:CNT=1
120 PRINT "SET DISK ON DRIVE 1"
130 INPUT"Ok ";A$
140 FOR I=&H6000 TO &H600E
150 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
160 NEXT:EXEC &H6000:'Read Sector
170 '
180 INPUT "GOLD = (65535) ";A$
190 IF A$="" THEN 220 ELSE A=VAL(A$)
200 A1=INT(A/256):A2=A-A1*256
210 POKE &H40F0,A1:POKE &H40F1,A2
220 INPUT "FOOD = (65535) ";A$
230 IF A$="" THEN 260 ELSE A=VAL(A$)
240 A1=INT(A/256):A2=A-A1*256
250 POKE &H40F2,A1:POKE &H40F3,A2
260 FOR ADDR=&H4000 TO &H40CF STEP &H30
270 IF PEEK(ADDR)=0 THEN 310
280 PRINT CNT;:FOR I=0 TO 7
290 PRINT CHR$(PEEK(ADDR+I));
300 NEXT:PRINT:CNT=CNT+1
310 NEXT ADDR
320 '
330 PRINT:INPUT "ﾄﾞﾚｦ ｶｷｶｴﾏｽｶ ";A
340 IF A<1 OR A>CNT THEN BEEP:GOTO 330
350 AD=&H400C+&H30*(A-1)
360 INPUT"HP  = (255) ";A$
370 IF A$="" THEN 390 ELSE A=VAL(A$)
380 POKE AD,A:POKE AD+1,A
390 AD=AD+2:INPUT"MP  = (255) ";A$
400 IF A$="" THEN 420 ELSE A=VAL(A$)
410 POKE AD,A:POKE AD+1,A
420 AD=AD+6:INPUT"ﾂﾖｻ = (255) ";A$
430 IF A$="" THEN 450 ELSE A=VAL(A$)
440 POKE AD,A
450 AD=AD+1:INPUT"ｷﾖｳｻ = (255) ";A$
460 IF A$="" THEN 480 ELSE A=VAL(A$)
470 POKE AD,A
480 AD=AD+1:INPUT"ｼﾝﾗｲﾄﾞ = (255) ";A$
490 IF A$="" THEN 510 ELSE A=VAL(A$)
500 POKE AD,A
510 INPUT "ｼﾞｭﾓﾝ ｦ ｽﾍﾞﾃ ﾂｶｴﾙﾖｳﾆｼﾏｽｶ
    (Y/N) ";A$
520 IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN 550
530 POKE AD+6,&HFF:POKE AD+7,&HF0
540 POKE AD+8,&HFF:POKE AD+9,&HFC
550 PRINT:INPUT"ﾎｶﾉ ｷｬﾗｸﾀｰﾓ ｶｷｶｴﾏｽｶ
    (Y/N) ";A$
560 IF A$="Y" OR A$="y" THEN CNT=1:GOTO 260
570 POKE &H6007,9:EXEC &H6000
580 A=PEEK(&H6008):IF A=0 THEN END
590 BEEP:IF A<>11 THEN 600
595 PRINT"Disk Write Protect !":INPUT
    "Retry OK ";A$:GOTO 570
600 PRINT"Device I/O Error ":END
610 '
620 DATA 30,8C,04,BD,F1,7D,39
630 DATA 0A,00,40,00,0F,05,01,01
```

コンパイラー実行確認プログラム

バッチファイルを簡単に使おう!

時刻表示プログラムと日付表示プログラム

by K. FUNABASHI

PC-9801 ショート・ショート・ユーティリティ

■コンパイラーの実行確認プログラム

コンパイラーやアセンブラーなどでプログラムを開発するときは、通常バッチファイルを作って手順化しておきます。例えばアセンブラーでは、

```
A>TYPE AEDIT.BAT
REM アセンブラー　ノバッチファイル
MIFES %1.ASM
MASM %1;
        IF ERRORLEVEL==1 GOTO ERROR
LINK %1;
        IF ERRORLEVEL==1 GOTO ERROR
EXE2BIN %1.EXE %1.COM
        GOTO END
:ERROR
        ECHO エラーが発生しました。
:END
```

この様にバッチファイルを作っておきます、エラーが発生したときは「IF ERRORLEVEL==1 GOTO」で分岐するので、不必要な動作（MASMでエラーがでたら、LINK, EXE2BINには進まない）はしません。

しかしエラーが発生しない場合はどうでしょう。完成したプログラムを変更しようとして、エディターで編集はしたものの、やはり止めた！という場合がよくあります。しかし上の例のバッチファイルではエディターのMIFESで「QUIT」で抜けてもMASMは実行してしまいます。よっぽどうまいタイミングでないと［STOP］は効きません。

そこでエディターとアセンブラーの間（上の例ではMIFESの行とMASMの行の間）にPAUSEコマンドを入れればよいのです。しかし実際いれて使ってみると、PAUSEはキーボードバッファの内容をクリアしてから入力を待つというスペックであることに気づきます。これでは通常のセーブしてコンパイル（アセンブル）したい場合、エディターがセーブして終了するまで待っていて、PAUSEのメッセージに答えなければなりません。

```
A>PAUSE
準備ができたらキーをどれか押してください...
```

そこでPAUSEの代りになるコマンドがこれです。

READYQ. ASM

```
; -------------------------------------------
;
;       コンパイルの確認
;
; -------------------------------------------

cseg    segment
        assume  cs:cseg,ds:cseg

print   macro   string                  ; 文字列表示マクロ
        push    ax
        mov     ah,9
        mov     dx,offset string
        int     21h
        pop     ax
        endm

        org     100h
START:
        print   MSG                     ; 確認のメッセー
INPUT   :
        print   INSEL                   ; 入力位置調整

        mov     ah,1                    ; 確認入力
        int     21h
        cmp     al,0dh                  ; [ret] key
        je      CONT
        cmp     al,1bh                  ; [esc] key
        je      BREAK

        jmp     short INPUT             ; データの再入力
CONT:
        print   INCL
        mov     al,0                    ; errorlevel=0 で戻る
        jmp     short END_PRO
BREAK:
        print   INCL0
        print   BREAK_MSG
        mov     al,1                    ; errorlevel=1 で戻る
END_PRO:
        mov     ah,4ch                  ; プログラムの終了
        int     21h

MSG             :
        db      ' コンパイル実行確認  継続→[RET]'
        db      ' キャンセル→[ESC] _$'

INSEL:  db      7,27,'[1D$'

INCL0:  db      '[m'
INCL:   db      27,'[80D',27,'[K$'

BREAK_MSG       :
        db      27,'[43m'               ; 背景色  黄色
        db      ' コンパイルが実行されませんでした。
        db      0dh,0ah,27,'[m$'

cseg    ends
        end     START
```

作り方は、上の「例」のバッチファイルでアセンブルして下さい。

A>AEDIT READYQ

すると READYQ.COM ができます。

［使い方］

コンパイラーやアランブラーのバッチファイルのエディターの行の次に、「READYQ」といれます。バッチファイルを実行し、エディターを終えると、

コンパイル実行確認　継続→［RET］　キャンセル→［ESC］

と表示されますので、［RETURN］で継続（RETURN ERROR LEVEL＝0），［ESC］キーでキャンセル（RETURNERROR LEVEL＝1）になります。　この次の行で

IF ERRLEVEL＝＝1 GOTO

でキャンセルできます。先程の例のバッチファイルでは、

```
A>TYPE AEDIT.BAT
REM アセンブラー　ノバッチファイル
MIFES %1.ASM
        IF ERRORLEVEL==1 GOTO CAN
MASM %1;
        IF ERRORLEVEL==1 GOTO ERROR
LINK %1;
        IF ERRORLEVEL==1 GOTO ERROR
EXE2BIN %1.EXE %1.COM
        GOTO END
:ERROR
        ECHO エラーが発生しました。
        GOTO END
:CAN
        ECHO キャンセルされました。
:END
```

とすれば、エディターの後に確認をすることができるようになります。

■バッチファイルを簡単に使おう！

バッチファイルはたいへん便利なもので、決まった処理をまとめて実行することが出来ます。そのため電源を入れたあとの自動実行に（autoexec.bat），ワープロやデータベースの立上げ等、みなさんもよく使われていると思います。

しかしちょとまとまった仕事、例えばちょっとドライブ b:のディスケットにドライブ a:のファイルを全部コピーしてからマルチプランを立上げたい、などと考えた場合、コマンドより

```
a>copy a:*.* b:
        ――――
        ――――
        ――――
  **個のファイルをコピーしました。
a>mp
```

としなければならず、機械がファイルをコピーしている間は人間がだまって見ていなければなりません。

これをバッチファイルで、

copy a:*.* b:mp

と作成し実行すれば自動実行できますが、たったこれだけのものをするにも、エディターを立上げ、バッチファイルのファイル名を決めて、コマンドを入力し、セーブし、エディターを終了し、バッチファイルを起動し、バッチファイルが終わったらそのファイルを削除する、といった一連の作業をしなければならず、けっこう手間がかかり自動実

行せずに手動で行ったほうがむしろ楽になります。

そこでたいへん手軽にまとめてコマンドを実行する方法をご紹介します。方法としてはデータ入力部分と、チャイルドプロセス実行部分をアセンブラやC言語などで作る方法もありますが、ここではもともとMS－DOSについているコマンドを利用して、バッチファイルを作って実現しています。

まずこの5行をエディターなどで「EASY.BAT」として入力して下さい。

EASY. BAT

```
echo off
echo バッチ処理する命令を入力して、
[ f ・ 1 0 ] + [ r e t ] を押して下さい。
copy con %1&&temp.bat
command.com /c %1&&temp.bat
del %1&&temp.bat
```

これでバッチファイルを作って，バッチファイルを実行し，バッチファイルを削除するプログラムができました。使い方は、command.comが存在するディレクトリーかPATHでcommand.comの存在するディレクトリーが定義されている状態で、この「EASY.COM」を実行します。

［例］

A＞EASY

例のように入力し［RETURN］キーを押すとカーソルは、EASYと打った次の行の一番左に来ます。ここから自分の実行したいコマンドを通常バッチファイルを作るのと同じ要領で入力して行きます。

［例］

A＞EASY
COPY A:＊.＊ B:
MP
^Z

そして最後のコマンドを入力し終え、［RETURN］キーをおしたら、［PF・10］を押して下さい。画面に「^Z」と表示されます。そのあと［RETURN］を押すと今入力したコマンド列が順番に実行されます。

注意事項としては、command.comが必要なことと、一時ファイルを作成しますので書きこみ可能なカレントトライブで使用して下さい。

■時刻表示プログラムと日付表示プログラム

MS－DOSには時刻や日付の設定用に、

TIME
DATE

というコマンドを内部コマンド（DOS自身の中にあるコマンドで、ディスクには無い）として持っています。

しかしこれらのコマンドは、時刻や日付の設定用ですので更新するために時刻や日付を聞いてきます。

A＞TIME
現在の時刻は 10:10:41 です
新しい時刻を入力してください：
A＞DATE
現在の日付は 1988-01-11（月）です
新しい日付を入力してください＜yy-mm-dd＞：

改行コード（CR/LF）のみを入力（［RETURN］キー）で更新はされませんのでパイプ機能等で［RETURN］キーを自動的に入力するようにすれば、バッチファイル等では自動的に進みますが、メッセージとして時間を表示したい場合は不適切です。

そこでこの時刻／日付のみを実行するコマンドをご紹介します。

プログラムは、時刻用「STIME.COM」と日付用「SDATE.COM」の二つがあります。両方ともBASICから簡単に作成できます。また簡単なプログラムですので、参考にアセンブラーのソースリストも付けておきます。ご自分の好きなメッセージなどにモディファイする場合にはこのリストどうりに入力し、

A＞EDLIN STIME.ASM（エディターはなんでもよい）

・・・・・
・・・・・

A＞MASM STIME；
A＞LINK STIME；
A＞EXE2BIN STIME.EXE STIME.COM

＊日付用、SDATEはSTIMEのところをSDATEにとすれば、作成できます。

［使用法］

A＞STIME
10:10:41
A＞STIME/
現在の時刻は 10:10:41 です。
A＞

＊日付用、SDATEはSTIMEのところをSDATEに

でSTIME（SDATE）の後に「／」など何かキャラクターが入っていると、「現在の～～～」が表示されます。

STIME. BAS

```
100 ' --------------- 時間表示プログラム ---------------
110 '
120 OPEN "STIME.COM" FOR OUTPUT AS#1   ' command name
130 *LOOP
140 READ A$:IF A$="**" THEN *MKEND
150 PRINT#1,CHR$(VAL("&H"+A$));
160 GOTO *LOOP
170 '
180 *MKEND
190 PRINT "STIME.COM ファイルができました。"
200 END
210 '
10000 DATA 32,C0,A2,AF,01,8A,1E,80,00,84,DB,74,0E,B0,01,A2
10001 DATA AF,01,50,B4,09,BA,96,01,CD,21,58,B4,2C,CD,21,8A
10002 DATA C5,E8,45,00,52,B4,02,B2,3A,CD,21,5A,8A,C1,E8,38
10003 DATA 00,52,B4,02,B2,3A,CD,21,5A,8A,C6,E8,2B,00,52,B4
10004 DATA 02,B2,2E,CD,21,5A,8A,C2,E8,1E,00,80,3E,AF,01,01
10005 DATA 75,09,50,B4,09,BA,A4,01,CD,21,58,50,B4,09,BA,AC
10006 DATA 01,CD,21,58,B8,00,4C,CD,21,53,51,52,32,E4,B1,64
10007 DATA F6,F1,8A,C4,32,E4,B1,0A,F6,F1,04,30,A2,93,01,80
10008 DATA C4,30,88,26,94,01,50,B4,09,BA,93,01,CD,21,58,5A
10009 DATA 59,5B,C3,20,20,24,8C,BB,8D,DD,82,CC,8E,9E,8D,8F
10010 DATA 82,CD,20,24,20,82,C5,82,B7,81,42,24,0D,0A,24,00
10011 DATA **
```

SDATE. BAS

```
100 ' --------------- 日付表示プログラム ---------------
110 '
120 OPEN "SDATE.COM" FOR OUTPUT AS#1   ' command name
130 *LOOP
140 READ A$:IF A$="**" THEN *MKEND
150 PRINT#1,CHR$(VAL("&H"+A$));
160 GOTO *LOOP
170 '
180 *MKEND
190 PRINT "SDATE.COM ファイルができました。"
200 END
210 '
10000 DATA 32,C0,A2,03,02,8A,1E,80,00,84,DB,74,0E,B0,01,A2
10001 DATA 03,02,50,B4,09,BA,B8,01,CD,21,58,B4,2A,CD,21,50
10002 DATA B8,6C,07,2B,C8,51,91,B1,64,F6,F1,04,13,E8,58,00
10003 DATA 59,8A,C1,E8,52,00,52,B4,02,B2,2F,CD,21,5A,8A,C6
10004 DATA E8,45,00,52,B4,02,B2,2F,CD,21,5A,8A,C2,E8,38,00
10005 DATA 58,BB,D1,01,B5,00,8A,C8,41,80,3F,24,74,03,43,EB
10006 DATA F8,43,E2,F5,53,5A,B4,09,CD,21,80,3E,03,02,01,75
10007 DATA 09,50,B4,09,BA,C6,01,CD,21,58,50,B4,09,BA,CE,01
10008 DATA CD,21,58,B8,00,4C,CD,21,53,51,52,32,E4,B1,64,F6
10009 DATA F1,8A,C4,32,E4,B1,0A,F6,F1,04,30,A2,B2,01,80,C4
10010 DATA 30,88,26,B3,01,50,B4,09,BA,B2,01,CD,21,58,5A,59
10011 DATA 5B,C3,20,20,24,31,39,24,8C,BB,8D,DD,82,CC,93,FA
10012 DATA 95,74,82,CD,20,24,20,82,C5,82,B7,81,42,24,0D,0A
10013 DATA 24,24,81,69,93,FA,81,6A,24,81,69,8C,8E,81,6A,24
10014 DATA 81,69,89,CE,81,6A,24,81,69,90,85,81,6A,24,81,69
10015 DATA 96,D8,81,6A,24,81,69,8B,E0,81,6A,24,81,69,93,79
10016 DATA 81,6A,24,00,**
```

STIME. ASM

```
; -------------------------------------------
;
;       時間表示プログラム
;
; -------------------------------------------

        cseg    segment
        assume  cs:cseg,ds:cseg

        ORG     80h
LOC     db      128 (?)

        ORG     100h

; -------------------------------------------

setch   macro   char                    ;  1文字表示マクロ
        push    dx
        mov     ah,2
        mov     dl,char
        int     21h
        pop     dx
        endm

print   macro   string                  ; 文字列表示マクロ
        push    ax
        mov     ah,9
        mov     dx,offset string
        int     21h
        pop     ax
        endm

; ********** program start ***********

START:
        xor     al,al                   ; al reg.=0
        mov     disp_flag,al            ;  装飾表示のフラグ

        mov     bl,loc[0]
        test    bl,bl
        jz      main                    ;  装飾表示ｏｆｆ

        mov     al,1
        mov     disp_flag,al            ;  装飾表示ｏｎ

        print   msg1                    ;  ”現在の時刻は:”

main:
        mov     ah,2ch                  ;  時刻の読みだし
        int     21h

        mov     al,ch                   ;  時
        call    bcd_cov
        setch   ':'
        mov     al,cl                   ;  分
        call    bcd_cov
        setch   ':'
        mov     al,dh                   ;  秒
        call    bcd_cov
        setch   '.'
        mov     al,dl                   ;  １／１００秒
        call    bcd_cov

        cmp     byte ptr disp_flag,1
        jnz     non_disp
        print   msg2                    ;  ”です。”
non_disp:
        print   crlf                    ;  改行
        mov     ax,4c00h
        int     21h

;       ２進データから１０進データへの変換サブルーチン
;       input:  AL              －２進データ
;       output: 標準出力（表示）－１０進キャラクターコード

bcd_cov         proc    near

        push    bx
        push    cx
        push    dx

        xor     ah,ah
        mov     cl,100                  ;  １００の桁
        div     cl
        mov     al,ah
        xor     ah,ah
        mov     cl,10                   ;  １０の桁
        div     cl
        add     al,'0'
        mov     byte ptr (buff  ),al    ;  １０の桁バッファに
        add     ah,'0'
        mov     byte ptr (buff+1),ah    ;  １の桁をバッファに
        print   buff                    ;  ｂｕｆｆの表示

        pop     dx
        pop     cx
        pop     bx
        ret

buff    db      2 dup (" ")             ;  変換された ascii code
        db      '$'                     ;  表示用

bcd_cov endp

msg1    db      "現在の時刻は $"
msg2    db      " です。$"
crlf    db      0dh,0ah,"$"

disp_flag       db      0               ;  装飾表示フラグ

        cseg    ends
        end     START
```

SDATE. ASM

```
; ------------------------------------------
;
;       日付表示プログラム
;
; ------------------------------------------

        cseg    segment
        assume  cs:cseg,ds:cseg

        ORG     80h
LOC     db      128 (?)

        ORG     100h

; ------------------------------------------

setch   macro   char                    ;  1文字表示マクロ
        push    dx
        mov     ah,2
        mov     dl,char
        int     21h
        pop     dx
        endm

print   macro   string                  ; 文字列表示マクロ
        push    ax
        mov     ah,9
        mov     dx,offset string
        int     21h
        pop     ax
        endm

; ********** program start ***********

START:
        xor     al,al                   ; al reg.=0
        mov     disp_flag,al            ;  装飾表示のフラグ

        mov     bl,loc[0]
        test    bl,bl
        jz      main                    ;  装飾表示off

        mov     al,1
        mov     disp_flag,al            ;  装飾表示on

        print   msg1                    ;  "現在の日付は:"

main:
        mov     ah,2ah                  ;  日付の読みだし
        int     21h

        push    ax

        mov     ax,1900
        sub     cx,ax
        push    cx

        xchg    cx,ax

        mov     cl,100
        div     cl
        add     al,19

        call    bcd_cov                 ;  年(h)
        pop     cx
        mov     al,cl
        call    bcd_cov                 ;  年(l)

        setch   '/'
        mov     al,dh                   ;  月
        call    bcd_cov
        setch   '/'
        mov     al,dl                   ;  日
        call    bcd_cov

        pop     ax                      ;  曜日
        mov     bx,offset youbi
        mov     ch,0
        mov     cl,al                   ;  曜日をループカウンターに
        inc     cx
get_day:
        cmp     byte ptr [bx],'$'
        je      equ_sel
        inc     bx
        jmp     short get_day

equ_sel:
        inc     bx
        loop    get_day

        push    bx                      ; dx <= bx
        pop     dx
        mov     ah,9                    ;  文字列表示
        int     21h

        cmp     byte ptr disp_flag,1
        jnz     non_disp
        print   msg2                    ;  "です。"
non_disp:
        print   crlf                    ;  改行
        mov     ax,4c00h
        int     21h

;       2進データから10進データへの変換サブルーチン
;       input:  AL              - 2進データ
;       output: 標準出力(表示) - 10進キャラクターコード

bcd_cov         proc    near

        push    bx
        push    cx
        push    dx

        xor     ah,ah
        mov     cl,100                  ; 100の桁
        div     cl
        mov     al,ah
        xor     ah,ah
        mov     cl,10                   ;  10の桁
        div     cl
        add     al,'0'
        mov     byte ptr (buff  ),al    ;  10の桁バッファに
        add     ah,'0'
        mov     byte ptr (buff+1),ah    ;  1の桁をバッファに

        print   buff                    ;  buffの表示

        pop     dx
        pop     cx
        pop     bx
        ret

buff    db      2 dup (" ")             ;  変換された ascii code
        db      '$'                     ;  表示用

bcd_cov endp

top_year        db      '19$'
msg1    db      "現在の日付は $"
msg2    db      " です。$"
crlf    db      0dh,0ah,"$"
youbi   db      '$'                     ; 曜日のdata
        db      '(日)$'
        db      '(月)$'
        db      '(火)$'
        db      '(水)$'
        db      '(木)$'
        db      '(金)$'
        db      '(土)$'

disp_flag       db      0               ;  装飾表示フラグ

        cseg    ends
        end     START
```

御意見無用

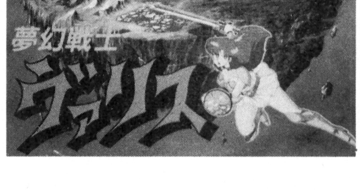
斬り捨て御免
ソフト御意見番

by 南紀白浜

●Family Computer

夢幻戦士ヴァリス「徳間書店」

パソコンでヒットした「日本テレネット」の同名ソフトの移植品。アクション・ゲームなのだが、あまりにも出来が悪すぎる。原作が４方向スクロールだったのに対してファミコン版は横スクロール＋画面切り換え式になっている。ハードの性能が上なのに原作より劣るようじゃ移植作品としては失格だね。肝心のゲームはというと、オリジナル作品と考えても最低のものだ。操作性がいまいちなのにやたらと難易度が高く、画面切り換えの直前まで敵が出て来るというのは、あまりにもひどすぎる。いったい何を考えてゲームを作っているのだろう？　はっきりいって、あまりデキがよくないので、絶対におすすめできないと思う。(このゲームは原作からストーリーが「幻夢戦士記レダ」というアニメによく似ているが、著作権の問題はないのだろうか)



ドラゴンスクロール「KONAMI」

このソフトは企画レベルで「NAMCO」のアーケード・ゲーム「ドラゴン・スピリット」のパクリだと思う。ゲーム自体は全く違うのだが、タイトルからして似てるし、スタート時のデモの感じなんかソックリ。(基本的にドラゴンと人間の設定が逆なだけ）どうも「KONAMI」というメーカーは企画力が弱い気がする。このゲームは同社の「愛戦士ニコル」のようなロールプレイング・ゲームである。基本的に私はロールプレイング・ゲームが嫌いなのだが、このゲームはそこそこ遊べる。「KONAMI」の ROM ヒット伝説はまだ崩れていない。(次で脆くも崩れ落ちるが・・・）そこいらのロールプレイング・ゲームに比べれば遊べる方なので好きなかたには御薦め。「KONAMI」だけあってグラフィックはなかなか綺麗だよ。



トップガン「KONAMI」

同名映画を題材にしたオリジナル・ゲーム。ジャンルとしては、３Dシューティング・シミュレーションとでもいうのかな？　「ＫＯＮＡＭＩ」のROM 作品にはハズレは無いと思っていたが、これだけは別のようである。まるで「スカイデストロイヤー」と「けっきょく南極大冒険」を足して２で割ったようなソフトだ。(雲の流れかたが「けっきょく南極大冒険」にそっくり！）発売日が延期になっていたのでバージョンアップしてるのかなと思って期待していたが、単なるバグ発生だったようだ。ゲーム画面は「SEGA」の大ヒット・アーケード・ゲーム「アフターバーナー」に似ているのだが、ゲームは全く違うものなので、それを期待する人には不向。「KONAMI」さん、映画をゲーム化してくれるのはうれしいけれど、もう少しゲーム性を考えて商品化してくださいね。



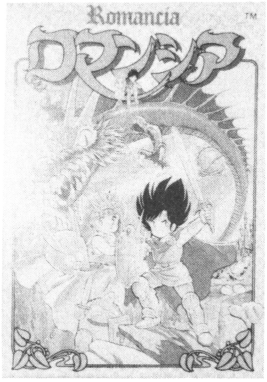
ファミリーテニス「NAMCOT」

「NAMCOT」のファミリー・スポーツ・シリーズ第５弾。いままでの「NAMCOT」のファミリー・スポーツ・シリーズのソフトとは違い、初めからやたらと難しい。選手個人に性格の差がありプレイするコートの堅さまで選べるという非常にマニアックな設定だけに、初心者にはちょっとプレイできないだろう。慣れれば面白いという人もいるが私は大嫌いだ。ボールのスピードがやたら速いくせにミートの判定が厳しくまるでゲームにならない。だいたい一画面に収まるコートなのにボールを追って画面をスクロールさせるというのが気にくわない。大昔にでてきた「任天堂のテニス」のほうがよっぽど遊べる。アーケードの「NAMCOT」の作品がマニア向けなものばかりで不評だというのに、ファミコン・ソフトまでマニア向けにしてしまうのなら私は今後「NAMCOT」のソフトは買いませんよ。



ロマンシア「東京書籍」

「日本ファルコム」が出しているパソコン・ゲームの移植品。移植元が「けいさんゲーム」などの「東京書籍」ということなので、とんでもないものになるだろうと思っていたのだが(「東京書籍」さんゴメンナサイ)、個人的にはなかなかよく出来ている御薦めソフトだと思う。というのは私がパソコンの「ロマンシア」を好きだったからで、パソコンの「ロマンシア」が嫌いだという人には薦められない・・・が、好きだった人にはぜひプレイしてもらいたいソフトだ。「ロマンシア」を知らない人のために紹介しておくが、ゲームは謎解き型アクション・ゲームである。この謎というのが難しく、とても一回のプレイで解けるものではない。(アイテムの使い方とトラップの方式がわかればたいした事のないゲームなのだが...)ファミコン版は原作＋αの謎が加わりパソコンで解いてしまった人にも楽しめるようになっている。



●SEGA mark3 & Master System

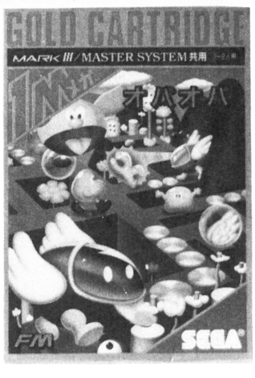
ザクソン3E

「SEGA」初の３Ｄ液晶スコープ対応ソフト。３Ｄスコープ＋MARK ３用アダプター付きで￥9,800。単体のみでは売っていない。まず、気になるのは商品構成。全部がセットなので「マスターシステム」を持っている人は「Mark ３用アダプター」が余ってしまう。単価が高いので、この辺はもう少し考えて発売して欲しかった。(「Mark ３用アダプター」のみ別売にする等)。３Ｄスコープはファミコンのと比べるとデザインがサングラスみたいでかっこよく、眼鏡をかけている大人でも使えるのでなかなか良い。肝心のゲームはというと、これもなかなか良い。いままでの３Ｄゲームとは比較にならないほど立体的に見える。部屋の明かりを消して暗闇でみれば最高だろう。画面手前に飛び出すだけでなく、奥行きをもたせた細かい心配りにも感心する。これから、３Ｄ対応のゲームが増えていくだろうから買っておいてもいいんじゃない？



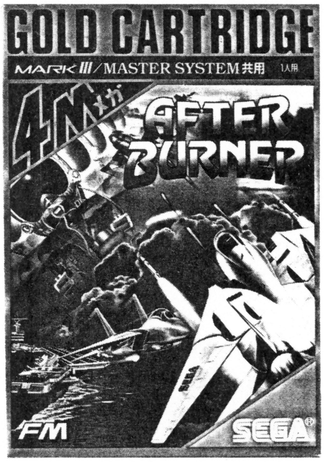
オパオパ

「SEGA」の同名のアーケード・ゲームの移植品。ゲームはアーケード版自体がマイナーだったため知っている人は少ないかもしれないので紹介しておく。あの「ファンタジーゾーン」の「オパオパ」を主人公にした「SEGA」版「パックマン」である。ストーリーとしては「ファンタジーゾーン」の前作にあたり、出撃前のシュミレーション訓練ということになっている。今回は「オパオパ」の兄弟？の「ウパウパ」(色違い）が登場し二人同時プレイが可能だ。元が単純なゲームなだけに移植は、ほぼ完璧といえるだろう。特にFM音源で聴くとアーケード版と全く変わりがない。ただ、二人でプレイイするとあっというまにエンディングまでいってしまうので簡単すぎてつまらないかもしれない。最近のゲームとしては素朴すぎて薦めめられないが、「オパオパ」に愛着のある人や息抜きしたい人は買ってもいいだろう。



アフターバーナー

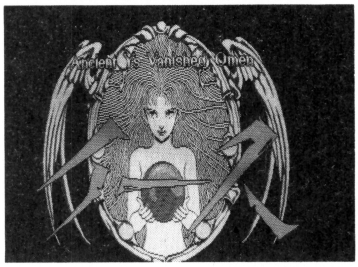
「SEGA」の同名の大ヒット・アーケード・ゲームの移植品。昨年暮れに発売され売り切れ店続出の「Mark3」初の4メガロム・ソフトである。このページを呼んでいる人でこのゲームを知らない人はいないと思うのであえて説明はしないが、注意してほしいのは「アフターバーナー2」ではないということ。だから当然スロットルの機能は無くスピード調節はできないしアフターバーナーもふかせない。しかし、その分アレンジが加えられており、敵の巨大戦闘機と戦うシーンがあったり、補給シーンがマニュアルになったりしている。自動追尾ミサイルが無限になったのはうれしいのだが、少しゲームがつまらなくなったような気もする。天地逆転の宙返りシーンは「8ビットでよくやっているなぁ」と思うが、ゲームははっきりいって最低なので買わない方がいいでしょう。8ビットで再現しようということ自体に無理がありすぎるのでは？



●MSX/2

イース「日本ファルコム」

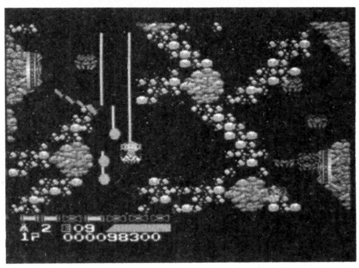
PC,X1等でおなじみの大ヒット・ゲームのMSX2専用版。ゲーム自体はかなり有名なので今更紹介するまでもないだろう。MSX2版の移植完成度はまぁ合格点だろう。メインのゲーム画面はMSX2にしては少し粗くスクロールも手抜きだが、店などのグラフィックがPC,X1版とは違いとても美しく仕上がっているので許せる。ゲームの進行(謎解き)は全く同じなのでPC,X1でプレイした人には物足りないだろう。(PC,X1より経験値の上がりかたが早く感じるが気のせいだろうか?)MSX2しか持ってない人には御薦めソフトだ。「SONY」の「HB−F1XD」のTVのCMに個人的に文句がいいたい。「イース」があたるとかいってタイトル曲「Feena」のFM音源版をBGMに流していたが、商品版のタイトル曲は違うではないか。原曲が好きだっただけに商品版でのショックが大きかった…。



沙羅曼蛇「KONAMI」

以前「グラディウス2」の記事を書いた時に紹介した「沙羅曼蛇」のMSX版が早くも発売された。「KONAMI」オリジナルの音源チップSCCを搭載し、オリジナル・テレホンカードも付いて¥6,800。これは安くてスゴイと期待をしつつ発売日に即購入したのだが、ゲームを始めて目が点になった…「何これ！どこが沙羅曼蛇なの？」

BGMと一部の敵キャラが同じだけでゲームは完全オリジナル。どこからどうみても「グラディウス3」だ。これならファミコン版の方がよっぽどいい。ゲームは「グラディウス2」の10倍位難しく、とても常人のプレイできる代物ではない。二人同時プレイ可能なので友達と二人でプレイしたら楽かと思い、やってみたが一面もクリアできなかった。(一人が死ぬともう一人も強制的に戻されてしまう。しかも途中参加不可！)まともでないので、腕に自信のない人にはおすすめできない。



天国よいとこ「TAITO」



MSX2の「ＴＡＩＴＯ」ブランド第３弾。今回は初のオリジナル・ゲーム。タイトル名からしてたいしたものではないだろうと思ったが、前作の「バブルボブル」の出来が良かったので少し期待をして買ってみた。ゲームは天国し地獄を行き来しながら悪魔達から仲間の魂を取り戻すというアクション・ゲームなのだが、プレイしてみてビックリ！主人公は攻撃の武器を一切持たなく、パンチや蹴りなどもできないのである。では、いったいどうやって戦うのかというとジャンプで敵の頭の上に乗り、トンカチで叩くように敵を埋めてしまうのだ。この斬新な発想は「TAITO」らしくて良い。埋めた敵からはコインなどが飛び出してそれを集めてアイテムを買い、仲間を救って現世に戻るのが目的。全体的にとても易しく操作性もいいので、アクション・ゲームの苦手な人にも御薦めのソフトだろう。

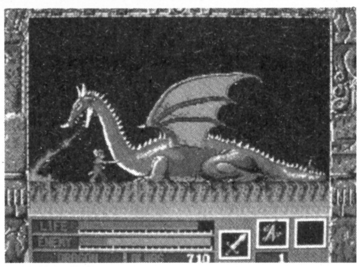
アシュギーネ 虚空の牙城「T&Eソフト」



「パナソフト」から出ていた「アシュギーネ（第一弾）」はとんでもないダメソフトだったが、第二弾の「アシュギーネ　虚空の牙城」は、「T&E ソフト」が作っただけあってなかなか良い。アクション・ロールプレイング・ゲームというありきたりのゲーム構成なのだが、ユーザーの喜ぶところがよくわかっているようだ。MSX2の機能をフル活用しているだけあってスクロールはドット単位でとてもスムーズだし、グラフィックはとても綺麗だし、キャラはデカイし… 特に敵を突いた剣に血ノリがつくところなど、とてもリアルで気持ちがいい。ただ、少し残念なのは自分のキャラが上向きしかないということ。これは改善して欲しかった。ゲーム自体はコンティニューもセーブもついているので比較的楽に最後まで進めるだろう。（最後の敵はやたら強いゾ）アクション・ゲーム・ファンにはぜひ御薦めの一本だ。

●PC-8801mk2/xH/VA

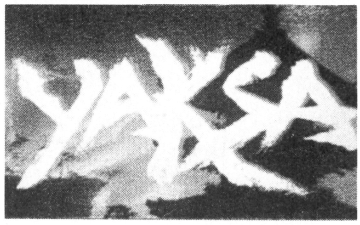
ゼリアード「GAME ARTS」



「GAME ARTS」の新作ゲーム「ゼリアード」は、今流行のアクション・ロールプレイング・ゲームだ。ほぼ同時期に「T&Eフト」が「ハイドライド3」、「日本ファルコム」が「ソーサリアン」と、同タイプの新作を発売したのでユーザーはどれを買うべきか悩んだと思うが、この三本のうち一つを選ぶなら文句なしにこの「ゼリアード」をお薦めする。他の作品も決してダメソフトというわけではなくそれぞれすばらしい作品になっているが、やはり技術力・操作性等から「GAME ARTS」がトップだと判断せざるをえないだろう。まだ途中までしかプレイしていないが（２／３くらい）「初めて易しく後難しく」というヒット・ゲームのセオリー通りの設定なのでなかなか楽しめる。後半はかなりシビアな操作が必要となるので、アクション・ゲームの苦手な人は途中で絶対行き詰まるのであまりおすすめはできない。

YAKSA「WOLF TEAM」

「日本テレネット」から独立した「WOLF TEAM」のデビュー作品。ずいぶん前から派手な宣伝だけでなかなか発売されなかったが、昨年末にやっと発売された。他誌の特集記事等から「かなり凄いゲームなんだろう。」と期待していたのだが、結局から先にいうと超ダメソフトである。やたら発売が遅れてやっと出た商品がバグ版で、いきなり回収というハプニングもあった。デビュー作がこれでは先が続かないだろう。ゲーム自体の画面や構成は皆知っていると思うのであえて書かない。動きは「日本テレネット」で出した「ヴァリス」の主人公を男にしてスロー・スピードにした感じだ。アクションの悪い癖(敵の攻撃をくらった時の処理)までそのまま。グラフィックは綺麗だが画面処理（重ね合わせ等）に凝ってゲーム全体の速度が遅くなるのなら凝らないほうがいいと思う。サウンドのみ合格。



●PC Engine

THE 功夫「HUDSON」

さすがにデカキャラを売りにしているだけあって見た目はスゴイ！画面縦いっぱいのキャラが3つも4つもスムーズに動くのには感動してしまった。特に大画面テレビでみると凄い迫力だ。「PC Engine」本体の売れ行きはなかかなか好調らしい。本体を買った人は絶対に「買い」のソフトだろう。昨年夏頃のショーの「LHUDSON」のブースでCD－ROMを使って「THE 功夫」のキャラを動かしていて、「将来CD－ROMがゲームに使われるようになれば、こんなに大きなキャラクターのゲームがでてくるでしょう。」と「HUDSON」の人が話していたが、まさか年内に定価2万円ちょっとのホビーマシンで実現するとは夢のような話だ。今年は家庭用テレビゲームもパソコンも大改革の年になるだろう。「このままではゲームセンターの経営が危なくなるのでは…」と変な心配をしてしまう私でした。



カトちゃんケンちゃん「HUDSON」

昨年発売された「PC Engine」のソフトで一番売れたのがこの「カトちゃんケンちゃん」だそうだ。子供に人気のある芸能人をリアルなタッチでゲームに組み込んだというのは正解だったようだ。ゲーム自体は「SEGA」のアーケード・ゲーム「ワインダーボーイ」、「HUDSON」のファミコン・ゲーム「高橋名人の冒険島」と同じなのだが、やはりキャラが大きく色数が多いというのはゲームの熱中性を高めるようで、私もこのゲームにハマってしまった。とりあえず現状では「PC Engine」のソフトの数が少ないので一応御薦めソフトとしておこう。… しかし、オナラで攻撃というのは下品すぎるのでは？個人的にエンディングが物足りなかった。これからのゲームはオープニングとエンディングにもう少し力を入れたほうが良いと思う。(映画のように…)



Hacker Eggs

PC8801 Joy Stickの制作

by Mr88

今回はやや長編の力作を紹介しよう。
ＰＣ88のジョイスティックを製作してしまおうという、広島県の読者、MR88氏の作品だ。
多目的に使えるジョイスティックとインターフェイスというのは、日頃情けない思いを深めている88ユーザーなら泣いて喜ぶ(?)ものに違いない。
しかも製作は初心者にもカンタンそのもの。これをしないで済ますテはないよ!!
使いなれないハンダゴテを手に取って、初心者君もチャレンジしてみようではないか!!

PC8801 Joy Stick の制作

by Mr.88

最近、NECのPC−8801はSR、FR、FHなどに押され気味で影が薄いようですが、今回は特にPC−8801ユーザーのためということで話を進めます。

さて、PC−8801以後の機種はジョイスティックのコネクタが付いたり、予備のキーボード・コネクタが付いたりという感じで、かなりPC−8801と様子が変わってきました。実は私は以前からジョイスティックが欲しいと思っていました。ところが、そのジョイスティックとは予備のキーボード・コネクタを利用するものや専用コネクタを通して行われるものばかりで、PC−8801に装備できないものが多く、また価格も高いものが多いのです。そこで多目的に利用できるジョイスティックとインターフェースを安く作ろう、というので制作を考えました。

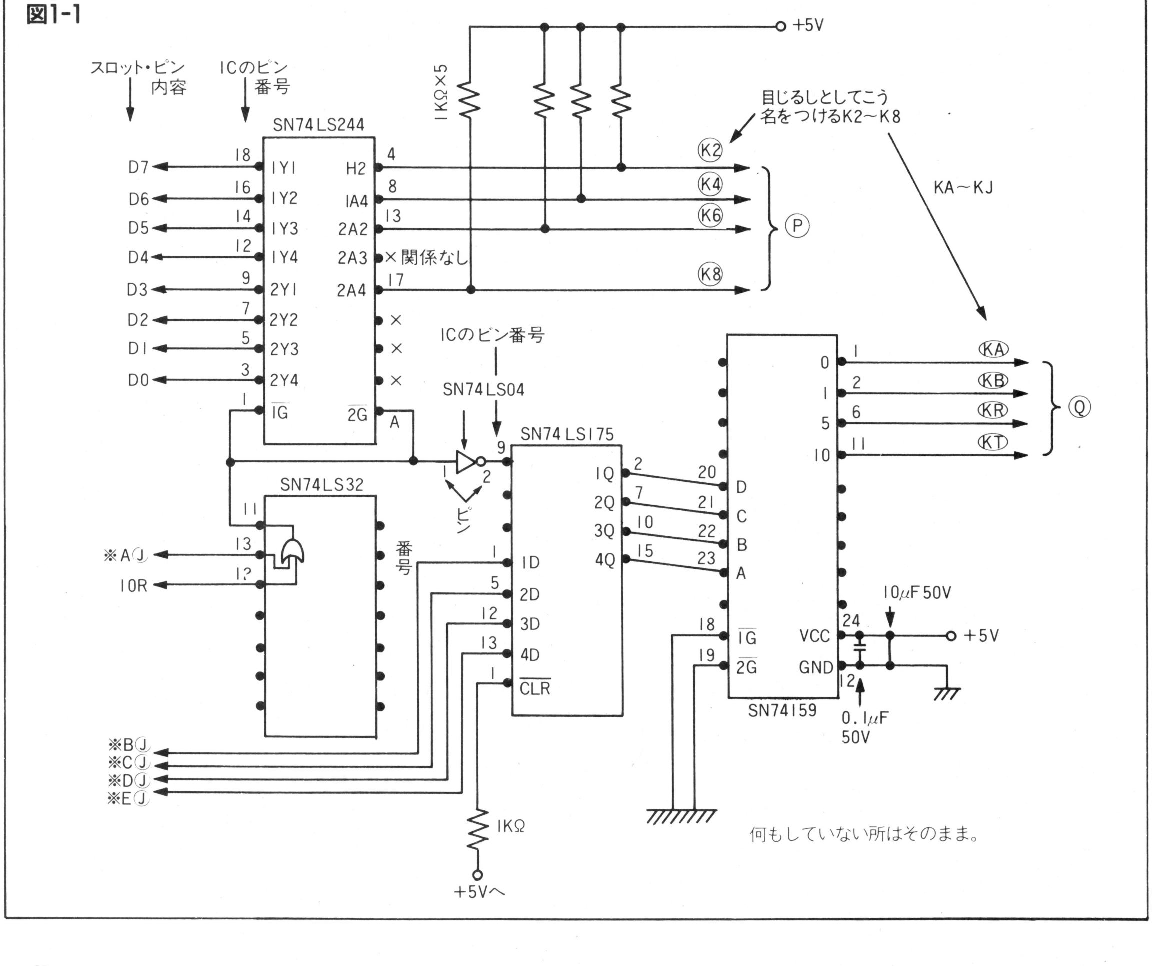
基本原理はPC−8801内部の解析によりキーボードのエンコーダと同等のものを作ることによって、多機能かつ安く製作することができます。

まず図1-1を見てください。今回の製作はIC5個を使います。ICどうしの配線、スロットバスとの配線は、たいへんやりやすいので、初めての方でも楽に作ることができます。

製作I

さて製作ですが、PC−8801の方はわりあいスロットの余っている方が多いと思います。でも多いからといってムダにしないようにしましょう。私の経験では1枚の拡張ボードに簡単な回路なら3つ載せることが可能かと思います。図1-2に私の例をあげますが、これでは多少セコイと思われる方は、一枚の拡張ボードいっぱいに使っていただいても結構です。PC−8801以降の

図1-1

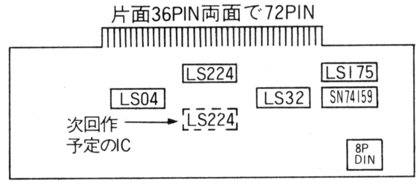


機種はだんだんスロットの数も減り、貴重なものとなりつつありますが頑張ってください。できることなら1枚の拡張ボードに3つの回路ぐらい載せるつもりで節約してください。

ここで図1-2ですが、簡単に言うとスロットからデータバスを8本、LS224に引いてありますが、これはできるだけデータバスをあっちこっちに引き回さない配慮です。もっと有効に使える人は各自都合の良いようにされて結構です。

さて、図1-1のように配線をするのですが、これには書いていませんがICの電源（図1-3）を忘れずに配線してください。これを忘れると「アレッ、動かない」、なんてことになりますので、そそっかしい人は一番最初に配線して

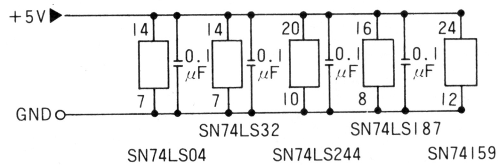
図1-2



表面の上より見た図

注※KA〜KJ、K2〜K8の出力先はDINコネクターのメス上記図の所へ。

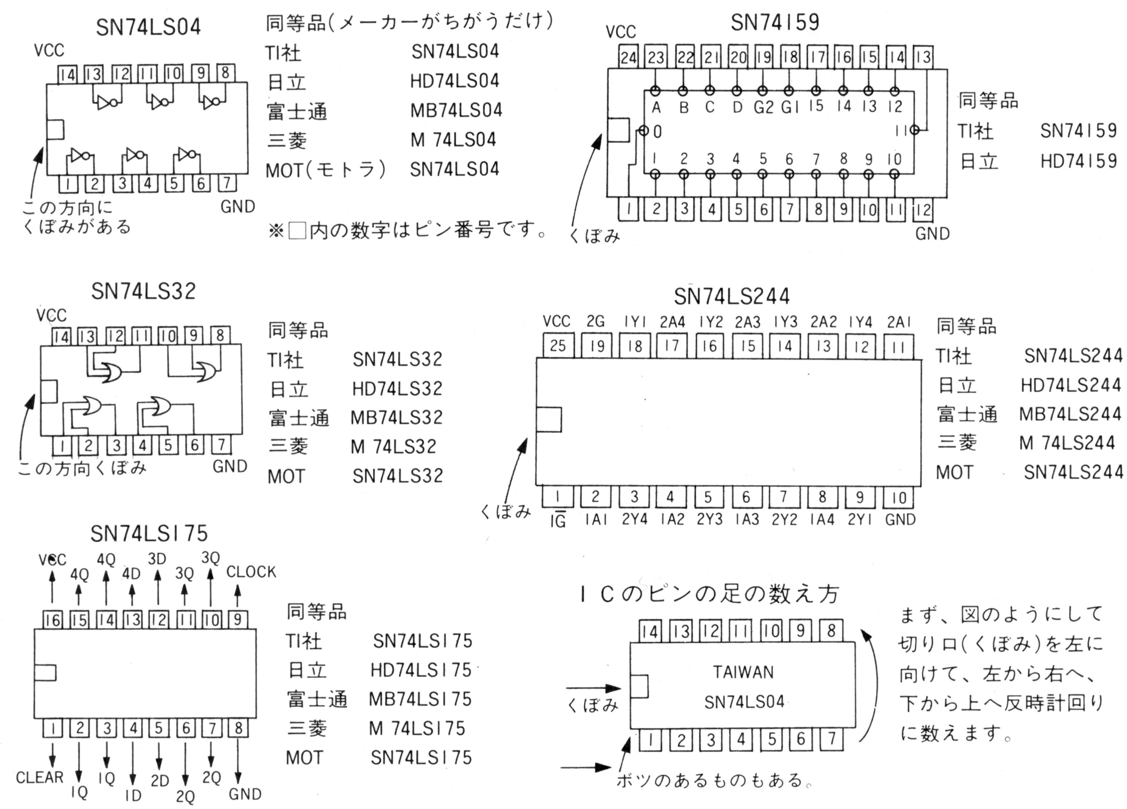
図1-3



ICの電源について

SN74159には、入れてありますが、（図1—1）どうしてもノイズの気になる方は、入れて下さい。1—3を参考に。又、必ず、各ICに電源を供給して下さい。

図1-4　ICピン接続図



ください。

ところで、初めての人でハンダゴテもよく判らない人へ。まずコテは30W～15W程度の物で、ICソケットの使用をお勧めします。ハンダに自信のない人や、いま一つ完成しても動かないという方も同じです。またハンダですが、銀が2％ぐらい含まれているハンダがあれば（高いですよ！）最高ですが、別になくてもさしつかえありません。

また図1-1の横に数字が記入してありますが、これはピン番号ですので、作るとき参考にしてください。また図1-4に各ICのピン接続と番号を書いておきますので、こちらも参考にされると良いと思います。

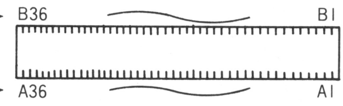
さて図1-1中のスロットピン内容というところですが、図1-5として、PC－88ユーザーズ・マニュアルより参考資料を載せました。したがってD0～D7はスロットバスB13～B20に接続するとよく、またIORはB24という具合いですので参考にしてください。PC－8801の方はユーザーズ・マニュアル17-2を見ればよく判ります。

次に＊A～＊Eはスロット外へのジャンパーですが、本当はICの数も2つ減り楽なのですが、LS04やLS32はよく使うICだし、一つ載せておくと便利なので載せておきました。したがってジャンパーは5本ですが、くわしく書いた図があるので図1-6、図1-7を参考に配線してください。one touch×5ですから5touchです。本当に見やすいので気にせずやってください。誰にでも出来ます。ここが今回の製作で最も簡単なところだと思います。付け加えておきますがICの位置の図（図1-6, 1-7）私の持っているPC88、つまりPC－8801のものです。他機種の方は注意してください。さてここで一段落です。あとはPC－8801のジョイスティックだけです。完成までもう一歩と言うところでしょうか。

図1-5

スロットバスについて

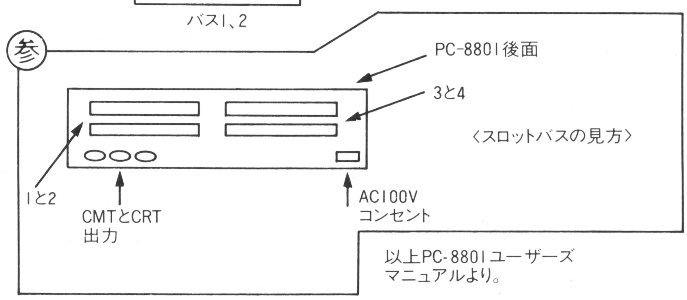
〈ピンコネクション〉



端子番号	信号A	信号B
1	GND	GND
2		
3	＋5V	＋5V
4		
5	AB0	
6	AB1	
7	AB2	MWAIT
8	AB3	INT4
9	AB4	INT3
10	AB5	INT2
11	AB6	FDINT1
12	AB7	FDINT2
13	AB8	DB0
14	AB9	DB1
15	AB10	DB2
16	AB11	DB3
17	AB12	DB4
18	AB13	DB5
19	AB14	DB6
20	AB15	DB7
21	RD	MEMR
22	WR	POWER
23	MREQ	IOW
24	ICRQ	IOR
25	M1	MEMW
26	RAS0	DMATC
27	RAS1	FDRDY
28	RHSH	DRQ1 /DRQ2
29	MUX	DACK1 /DACK2
30	We	4CLK
31	ROMKILL	NMI
32	RESET	WAITRQ
33	SCLK	＋12V
34	CLK	－12V
35	Y1 1A	V1 1A
36	Y2	V2

バス1、2

※スロット3と4は、1と2と少しちがう、
バス3、4の信号B
28、29ピンのみちがう。
あとは、バス1、2と同じ



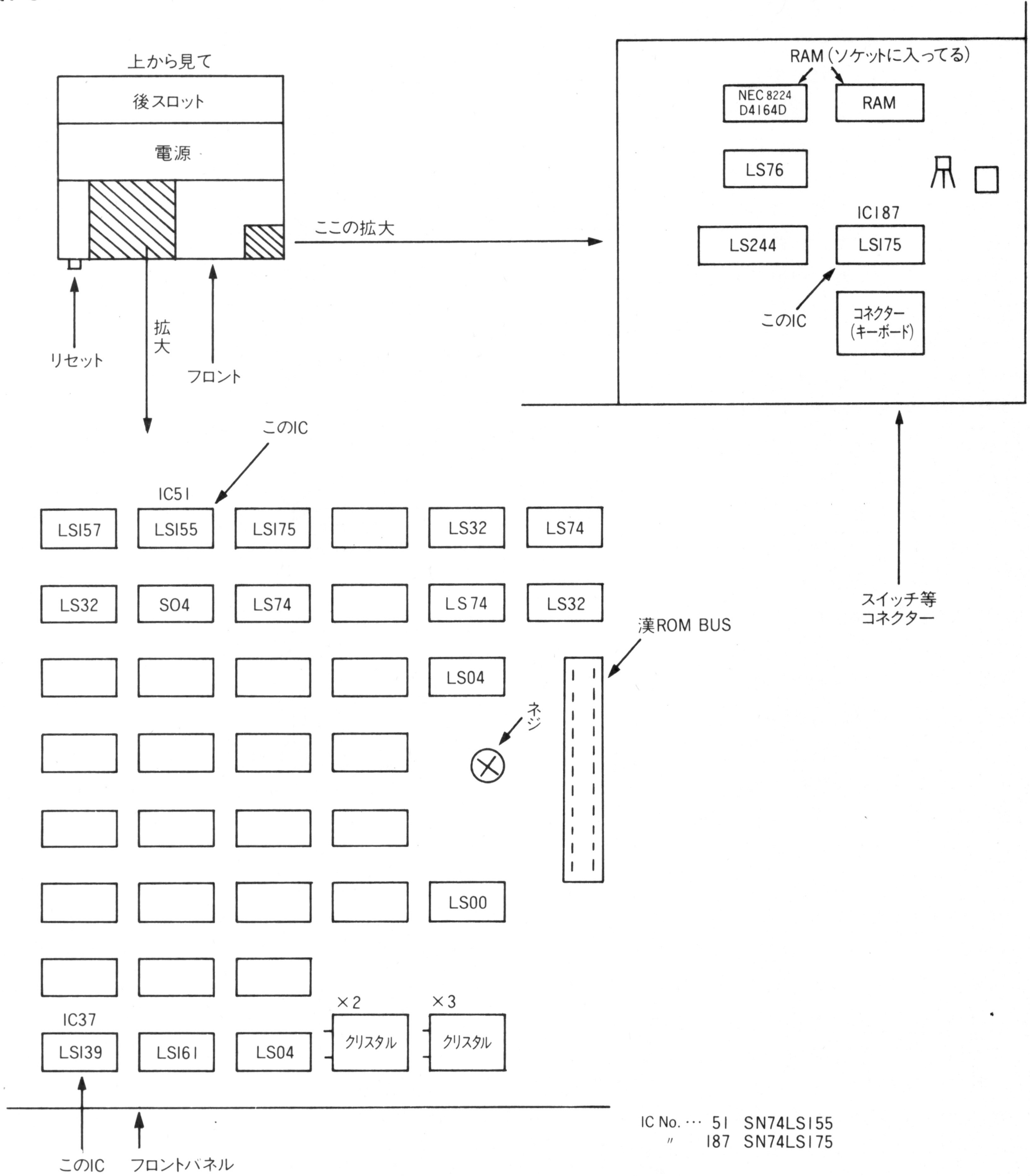
以上PC-8801ユーザーズマニュアルより。

ところでPC－8801のユーザーのかた、愛機88の基板のパターンcut、どう思いますか？。またハンダを直接つけたりすることってできますか？。愛着がついてしまって私にはとてもできません。そういう意味では今回の製作も、何とか傷をつけず、優しく外から手を加えることにより88にジョイスティックをつけましたが、いかがでしょうか。そろそろ限界を感じる今日このごろですが、頑張ろうと思います。PC－8801のユーザーの方々もどうか頑張ってください。

さて、頑張ってくださいのついでに、FM音源ボードを持っておられる方へ。88SR以後FM音源を載せているようですが、88で走らせるとFM音が出ないものが多いようです。これはSRのFM音源コントロールポート44H、45Hへ、データを出力するため88では音が出ません。つまり早い話どうすればいいかというと、まずRATS&STARなどでDETA SEARCHモードを使い、HexモードでD344とD345というものを

さがし、44→A8、45→A9に変えると、88でも音が出ます。その理由は当り前ですが、88のオプションFM音源のI/Oポートが、A8HとA9Hに割り当てられているからです。私はSR版のテグザーの音に感動しました。一度やってみてください。結構88でも早いし、ド迫力です。ここまで書くとあとに引けないので書きますが、サラウンドアンプを接続すると素晴らしい！！。もう本当に、これ88かな〜？、と思うほどです。いま市販されているSR用ソフトのほとんどが、チェックルーチンを外すことによってPC−8801上で動きます。ぜひやってみましょう。

図1-6



製作II

さて、いよいよ後半です。インターフェースの方は完成しました。今度は図2-1を見てください。これはPC-8801のキーボード・マトリックスです。ここには、まずさしあたって必要なところのみを記しました。普通ゲームでは、テンキー＆リターンキー＆スペースキー&Xキー&Yキーを使っているものが主流です。そこでこれらのゲームを対象に製作をしたいと思います。例外もあるでしょうが（SHIFTキーを使うような)、少ないということで上記のキーを追います。

さて、図2-1のようにキーボードのキーが設定されていますので、それに従うと、図2-2のようになります。ここでもう一度図1-1を見てください。ここにK2, K4, K6, K7, K8, KA, KB, KF, KJとありますが、これがキーマトリックスとつながれています。図2-2のようにジョイスティックと接続してください。分かる人は図2-1も見てくれれば結構ですし、分からない人も図とよくにらめっこをすると意味が分かります。

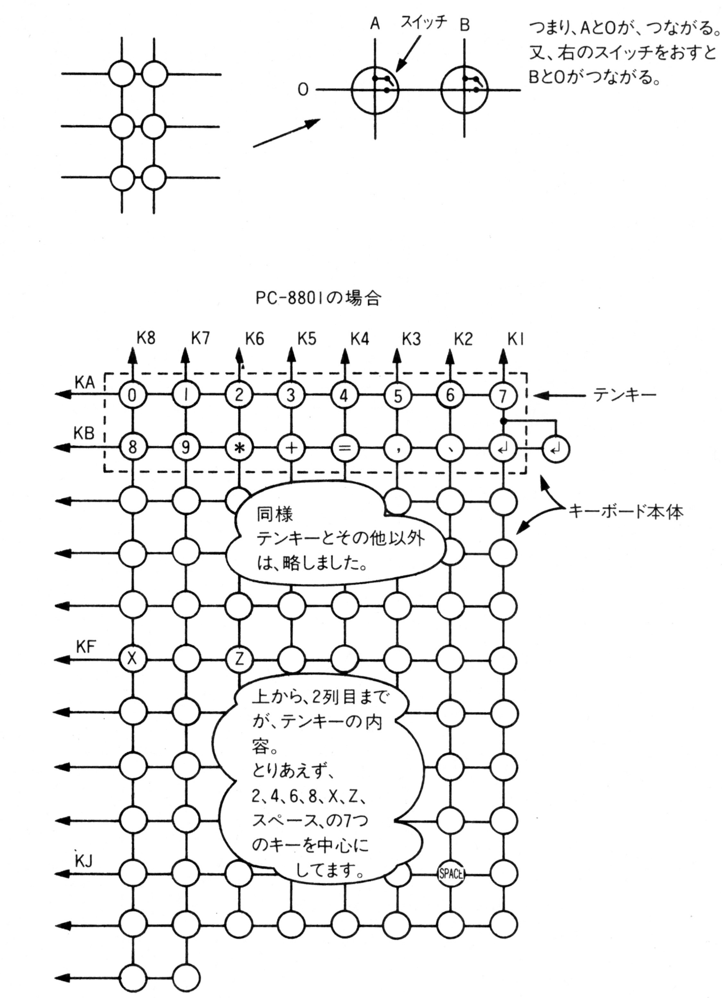
まあこれでキーマトリックスの説明を終えると、Mr88は横着者だと思われそうなので、キーマトリックスの説明を少しだけします。

キーマトリックスは、本来数多くのキートの配線をさけるために作られた物と言われているようです。まず図2-1のキー4を押すと、図2-1の拡大図に従うと、K4とKAがつながります。つまり、このことによってICは、KAの列のK4が押されたということがわかります。つまり、Zキーをジョイスティックのスイッチ（トリガーSW）よりアクセスさせるには（トリガーを押すとZキーを押したことになる)、Zキーの位置KF列の配線をトリガースイッチの片方に、そしてK6の配線を残りに接続することによって実現できます。なぜこうなるのかは後にして、とにかく自分でやってみてください。

例えば、SPACEキーは、KJ列のK2の交わるところよりKJ列の配線と、K2の配線をスイッチにつなげば良い。

（＊KA列とかXX列の配線というのは、単にXXのことである。つまりKA列の配線というのはKAのこと）

図2-1



さて、これでまあ説明したことにしてください。さらに知りたい方は7セグメントLEDの動ドライブについても目を通されれば良いと思います。

図2-2に実際にどのようにつなげば良いかという配線図を示します。また、SHIFTキーも本当はサポートできるのですが、図2-2にも書いてある理由に加え、あまり使われていないということ、そしてこれが本当なんですが、図

1-1の出力をよく見てください。K2, K4, K6, K8, KA, KB, KF, KJと、8本の出力が出ています。図1-2のとおり、8PIN DINコネクターということにより信号のラインが8本となり、限られているからです。

それなら9PIN DINコネクターを使えば良いなどと思われますが、9PINなどというのはなかなかなくて手に入りません。(すぐ入手できる方、ごめんなさい。もし入手できれば、同時にSHIFTキーも増設できます。)

シールド(8しんシールド線のみ)のところを使うという手がありますが、ノイズが入って誤動作すると困りますので、GNDに落とすことをすすめます。まあ、あまりケーブルが長くなくて、どうしてもSHIFTの欲しい方だけやってください。なおケーブルを伸ばすときには、GNDにしてやってください。では、みなさんそれぞれのパソコンライフを楽しんでください。GOOD-BYE!!

■部品リスト

IC SN74LS04 ×1
〃 LS32 ×1
〃 LS175 ×1
〃 LS244 ×1
〃 159 ×1

抵抗 1/4W 1KΩ × 5

コンデンサー
50V 0.1μF(セラミック)×1+適当

50V 10μF (電解縦型)×1

トリガーSw ×3
(シフトキーの欲しい方) × 4

8PIN DINコネクター
オス、メス1組

8しんシールド線 2〜4m

ジョイスティックのメカ 1ケ
(ボリウム式×、スイッチ式8方向○)

ICピンタッチャーor ICプローブ
× 5本

*ケース、ハンダ、こて他、配線も忘れずに。

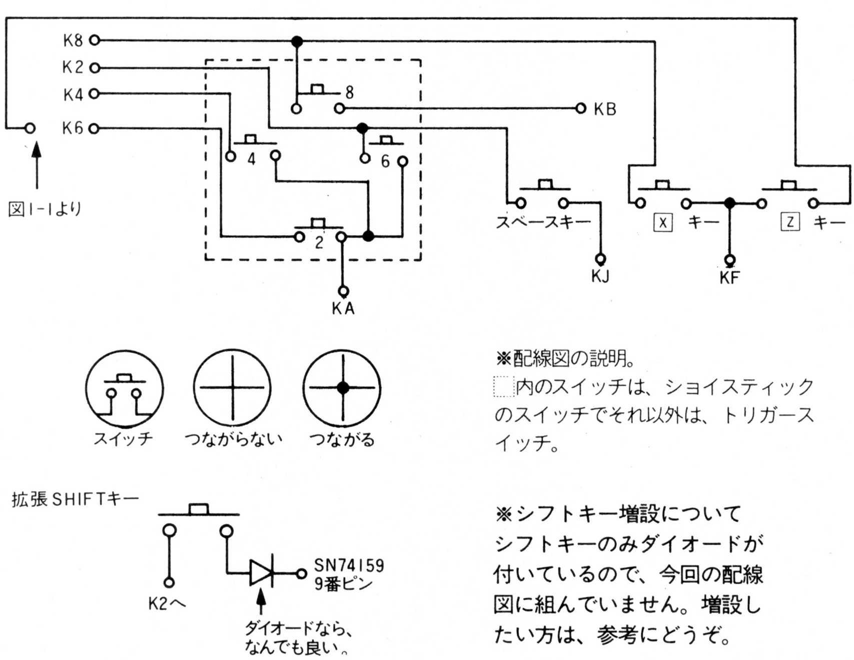
■本文使用用語

8しんシールド線
8本の配線をまとめた後にシールドをして、それを塩ビチューブにいれてまとめたもの。
例:CRTカラーケーブルやCMTケーブル

シールド
この場合は空間からの外来ノイズを防ぐもの。

ノイズ
簡単にいうと、この場合ICの誤動作の引きがねとなるもの。

図2-2



※配線図の説明。
内のスイッチは、ショイスティックのスイッチでそれ以外は、トリガースイッチ。

※シフトキー増設について
シフトキーのみダイオードが付いているので、今回の配線図に組んでいません。増設したい方は、参考にどうぞ。

HACK RANDOM

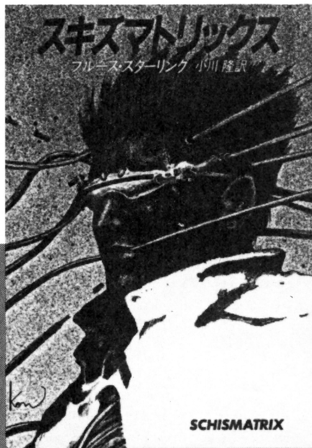
BOOKS

名前だけは前々からあちこちで出ていたブルース・スターリングの“スキズマトリックス”がやっと翻訳された。

彼の作品は日本では今まで短編が幾つか紹介されただけなのだが、ウイリアム・ギブスンにならぶサイバーパンク運動の旗手とよばれているだけに期待は大きかった。

まあ、結論から先に言ってしまうと、ギブスンの“ニューロマンサー”の時の様な衝撃は無かったね。確かに展開はスピーディだし、コロニーが独自の文化を発展させ分化しながらも情報によって緩くまとまっている世界というヴィジョンはよくかけているが、ストーリー的に中ぐらいのエピソードが幾つか繋がれているので、ここといった盛り上がりに欠けるきらいがある。

確かにサイバーパンクの特徴である“ゆがんだテクノロジー”とか“日本趣味”などは押さえてあるのだが、いかんせん主人公に個性がないし、それを補うような魅力的な人物（例えばニューロマンサーの“モリイ”のような）も出てこないので辛い所はあるな。



スキズマトリックス
著者 ブルース・スターリング
訳者 小川 隆
早川書房 文庫 620円

話し自体は決してつまらないわけではないのだが、登場人物の多さなど文章を読みずらくしてしまう要因が幾つかあって、それが足を引っ張っている。

機械主義者（メカニスト…サイボーグ化することによって延命をはかろうとする集団）と工作者（シェイパー…遺伝子工学や生理的な条件づけを体に組み込むことにより優位な立場をとろうとする集団）の対立というバックボーンもありきたりの様に感じる。

かなり期待をかけていたのでいろいろ文句を書いてしまったが、実際のところはそんな悪いわけではなく、一つ一つの話はよくまとまっているし、全体の雰囲気はとてもよい。コンピューターが仰々しく出てこないっていうのも気が利いているとおもう。押さえておいたほうがいい作品ではあるな。

これは小説ではない、知っている人は知っているだろうがアメリカのフライング・バッファロー社からでている“Tunnels & Trolls”(T&T)という本物のRPG、いわゆるテーブルトーク型のRPG（D&Dのようなやつ）の一番新しい版の完全日本語訳である。

それがたったの680円でっせ、D&Dなんか4800円もするのに、約1/7で同じ様な物が買えてしまうんだからいい世の中になったなあ、うん。

安いんだからそれなりだろうと思ったそこの君、そんなことはないぞえ、たしかに文庫サイズなのでちょっと読みずらいかも知れないが、ルール自体はD&Dに較べても遜色無いぞ。

それどころか優れた点だってある。まず武器に関してだが、これが細かく色々な武器が使える、D&Dでは剣に関してはただの剣と短めの剣、両手用の剣とこれぐらいしかないが、T&Tでは、剣だけでも24種の中から自由に選ぶことが出来る。



トンネルス&トロールズ
K・S・アンドレ著
安田 均 監修
社会思想社 680円

その他にも投げる武器、槍、ボウガン、弓、銃などかなりの種類の武器が使える。あのクライング・フリーマンのなかでバグナグが投げていたアフリカ投げナイフだって使えるぞ。

それよりもすばらしいのはソロアドベンチャーが充実していることだ。

ソロアドベンチャーというのは、ゲームブックのようなもので、T&Tの正規のルール（またはその簡略版）をつかってやるものだが、このT&Tはそのソロアドベンチャーが出たお陰でメジャーになったっていうぐらいよく出来ている。

またトラップ集などの変な資料があるのもT&Tの特徴なので、そういった資料も出てくるとうれしいな。

RPGを作ろうと思っている人は参考になるので是非買ったほうがいいと思うよ。

HACK RANDOM

VISUAL

今月は、ファミコン・ゲーム情報ビデオ「GTV　ゲームテクビデオ創刊号」と、12月号でも紹介したおなじみスティーブン・スピルバーグ製作総指揮による「世にも不思議なアメージングストーリイ２」。お楽しみは後からということで、まずは「GTV」から。

「GTV」というのはいったいなんなのか。製作者側の資料によるとセールスポイントは、“新しいゲームが本当に面白いかどうか、実際の画面で確かめて選べる。”“複雑なゲームを始めるときに、AVのゲーム紹介を見ておけば解説書よりも短時間に、容易に理解することができる。”ということらしいが、“新しいビデオが本当に面白いかどうか紹介する、”“レンタルビデオショップで借りるときこの欄をみておけば損をしない、”という当ページでは、製作者の意気込みは買いますけど、「GTV」はバツでした。

一応レンタルもするらしいが、何といっても値段が高い。販売方法は「MOJO」や「カービデオマガジン」と同じで、“ローソン”や“サンチェーン”といったコンビニエンスストアなどを中心に販売される。定価は、一般ビデオよりはぐっと安く、1980円。一見お買得のようだが、創刊号を見る限り、こんなものいらない、である。

「GTV」創刊号は「ドラゴンクエストIII」を徹底特集、ということだが、この程度の情報は各雑誌ですぐに特集されるに決まっている。もちろんビデオなのでリアルに紹介されるわけだが、実際にソフトを買った場合、ファミコンしながらあると便利なのは、手元においとける解説書だ。値段もその手の解説書の方が安くて情報量も多いはず。「ドラクエIII」以外の紹介といったらもうこれは、お粗末。「ファミリーサーキット」「パリ・ダカール・ラリースペシャル」といった画面を15秒ぐらい見せてくれるだけで、これは買ったら損するぞ。定価500円ならマルだけどね。

さて、「アメージングストーリー２」は、１と比べてどっちが面白いか。答えはどっちも面白い。映画館での鑑賞よりビデオでみるのに向いているこのスタイル、時間も74分と飽きずに一気に楽しめる。

第１話「驚異のファルズワース」は、監督に「カプリコーン１」「2010年」のピーター・ハイアムズ。ファルズワースは超能力者。相手に触っただけでその人の生い立ちから現在まで全てが読み取れてしまう。彼は、その能力を手品師のように使い、ショーに出演している。ある日のショーで彼が触れたお客の正体は、いま街を騒がせている「ピアノ線絞殺魔」だったのだ、という怖いお話は、オチにひねりがなく、星☆☆☆

第２話「幽霊列車」。監督はスティーブン・スピルバーグ。とにかく今は走っているはずのない蒸気機関車が、一軒家に夜中突っ込んでくる。スピルバーグお得意の心暖まるファンタジー、ということで☆☆☆☆

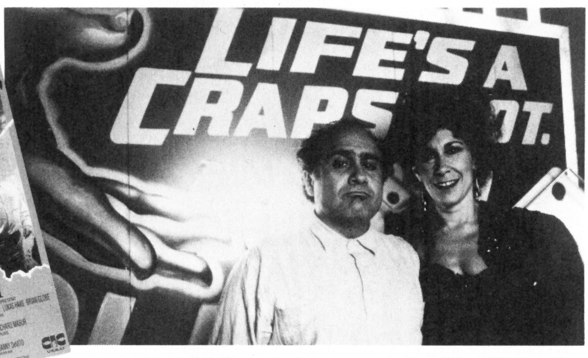
第３話「結婚指輪」は、監督が「ロマンシングストーン」のコメディアン、ダニー・デビート。彼は結婚記念日、仕事場であるロウ人形館から盗んできた指輪を妻にプレゼントする夫をも演じている。さてその指輪は、夫となった男を３人も包丁で刺し殺したというイタリアの女性の物だったのである。指輪の呪いが妻に乗り移り……。ベストキャスティング、演技賞で☆☆☆☆☆。

３も見たい中毒になりそうな「アメージングストーリー」でした。



GTVゲームテック・ビデオ
カラー　ステレオHiFi　30分　¥1.980
S.V.I. 第1号 Now on Sale



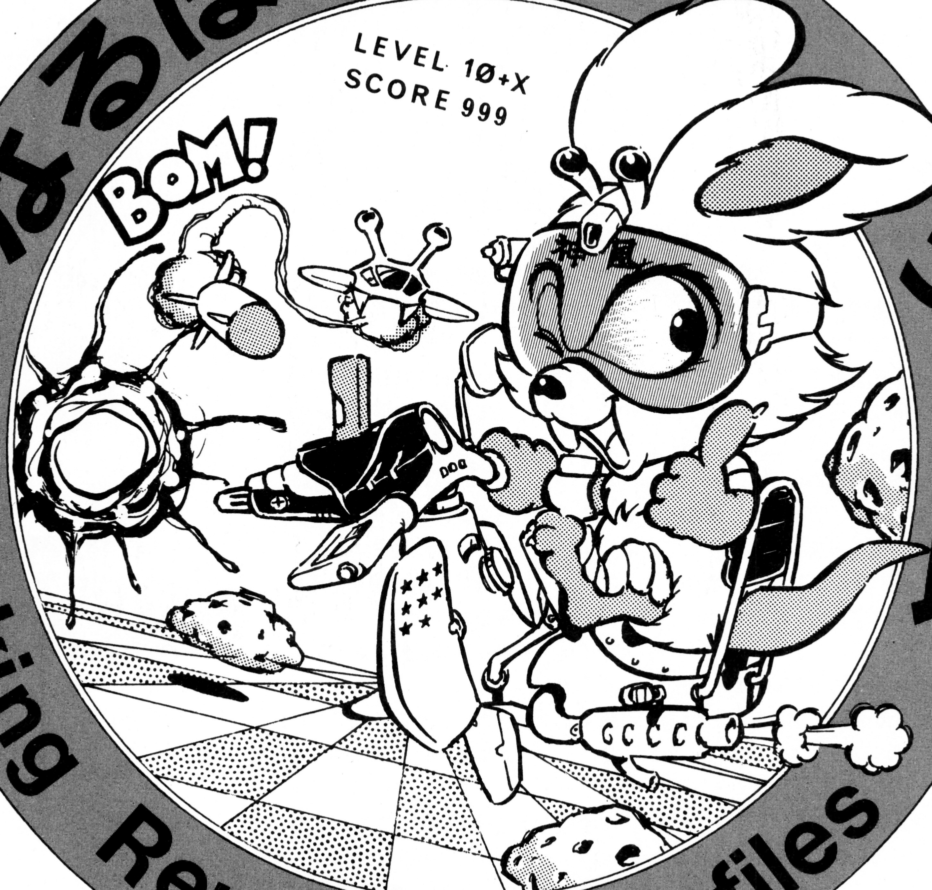


世にも不思議なアメージング・ストーリー2
カラー　ステレオHiFi　74分　¥15.800　CIC・ビクター　3 4 on Sale

現代ゲーム考現学

なるほどザ・ゲーム

Hacking Report Game files



by NEUSROMANCER

コンピューター・ゲームの逆流

●ドルアーガの塔●XANADU～伝説乃宝剣

ども、文体がころころ変わる3流ライターの“NEUSROMANCER”である。ちなみに写真の入れ間違いとか、誤植とかは私の責任じゃないよ。

本当は連載3回目になる筈なのだが、諸般の事情で前回二回分まとめてやったので、今回は第2回ということになる。

まだ2回目なのでいうが、本コーナーではいわゆるゲーム（コンピューターゲームやビデオゲームだけじゃなくて、ボードゲームやテーブルトーク型の本物の RPG など）についての関連した事を、好き勝手にぐちゃぐちゃっと書いていくという、ある意味では行き当たりばったりのコーナーであるので、何か取り上げて欲しいゲームに関係する物があったらアンケートはがきのすみにでもちょこっと書いといて下さいね。

で、今回は“コンピューター・ゲームの逆流”について取り上げて行きたいと思う。

“逆流”って何!?

いままでコンピューターのゲームというのは、ボードゲームやトランプ、チェスや将棋などそれ以外の分野のゲームをコンピューターの上に移した、あるいはアレンジした類の物が結構存在した。

いわゆるリアルタイム／アクションゲームは、アタリの“PONG”以来オリジナル路線をつっぱしっているようだが、それ以外の分野ではコンピューターゲームというのは、かなりボードゲームにお世話になっている所が多い。

だが、最近この状況に多少変化が見られるようになってきた。“ビデオゲームのボード版”という得体の知れないものが、どやどやと登場しだしたのである。

たしかに、ビデオゲームはファミコンのお陰で結構有名になって、スーパーマリオなんかはそこらのアニメのキャラクターなんかよりもずっと有名である、といった状況を考えればこれは当たり前なのかも知れない。

だが実際の所は、ゲーム内容がオリジナルのビデオゲーム版の内容と係わってくることはほとんど無く、すごろくの変形版なことが多い（それぞれに趣向が凝らしてあって面白い事は面白いのだが)。バンダイのパーティジョイシリーズの物が、ほとんどこれ。

ナムコなんかは自分の所から出していたから、結構まともでよいものをだしていた。「怪作」としてツクダのロードランナーとかもあった。

で、今回はそういったゲームの中から、たぶん一番初期の“ドルアーガの塔”と一番最新作の“XANADU－伝説の宝剣”をちょっと見ていこう。

ドルアーガの塔

このゲームはたぶん日本で初めてのビデオゲームのボード版だと思う。初めてにしてはよくできていて、かなり遊べる物となっている。あんまりゲームの内容とは関係無い事だが、ちゃんとマップは硬いボードで両面使えるようになっているし、カードはフルカラーできれいだし、なんと駒はギルのメタルフィギュアになっていて、とっても豪華。これで3500円だから涙がでちゃうよ、ほんと。

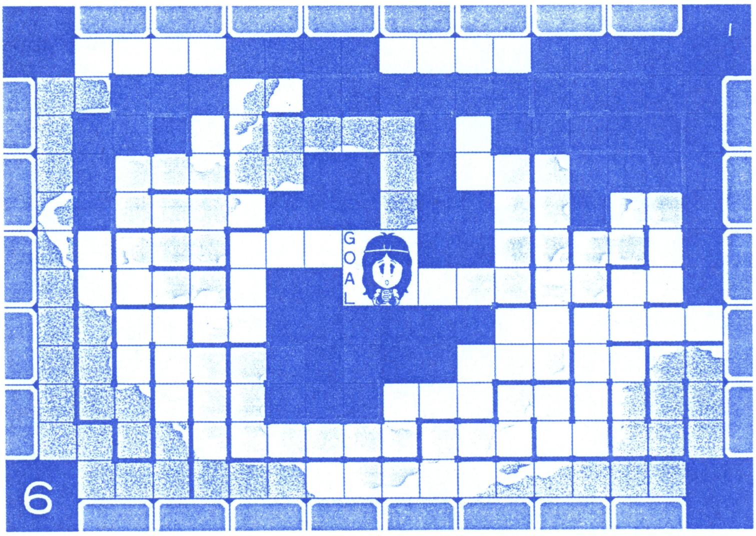
ゲームの内容だってちゃんとある程度ドルアーガしているが、外れた点も幾つかある。ビデオゲームでは60階あった塔は6階だてと 1/10 に縮小されてしまったが、ゲームとしてはちょうどいい長さだし、4人でできるのもなかなかいい。

ある程度 RPG を意識してはいるが、初心者でもルールは充分理解できるようにキャラクターの成長などはなくって、パワーアップはアイテムのみというのも、まあビデオゲームの通りではあるな。

ただ、マルチプレイヤーゲームにつきもののプレイヤー間の協力とか交渉などがルールにないのが残念、でもこんなの勝手に作っちゃえばいいだけだからね。

で、ゲームのあらましなんだけれども、まずサイコロをふって攻撃力をきめ、16から攻撃力を引いたのが移動力





となる、つまり足が速ければ攻撃力は余りなく、攻撃力が強ければ足は遅いという訳。

マップは全部で6枚あって、両面に印刷されていてどちらでも使用することができ、6階以外はどれをどの階にしてもいいようになっている。6枚のマップはどの様に並べてもよく、並べ方によってコースが変化するので何回でも遊べる。1階ごとにマップに人数分だけ鍵を置くが、この置き方によってゲームの難易度が変化する。で、マップのつながっている所にドアをおき、準備完了。

でもってゲームを始めるわけなんだけれども、ちゃんと水たまりや砂地、暗闇などの地形があり、移動力が平地とは違う。また一回移動する度に必ずモンスターは出現するが、ごていねいにもモンスターにはスライム系、魔法使い（マジシャン）系、ナイト系、ドラゴン系、デーモン系とありそれぞれ地形によって強弱が変わるし、もちろんのこと、上にあがればあがる程モンスターは手強くなる。

で、宝物はというとこれがまた凝っていて、モンスターカードに条件が書いてあって、それを満たすと手にはいるようになっている。で、この条件にも様々あって、一番簡単な“勝つと宝出現”とか“サイコロにXXの目があれば宝出現”とか“ネックレス（アイテムの一つ）があれば宝出現”とか他にも色々ある。

で、その条件を満たすとアイテムが手に入るのだが、そのアイテムは大体ビデオゲームと同じで、マトックやウイングドブーツなどがある。効果も大体ビデオゲームと同じで、剣関係は攻撃力がプラスされ、ブーツ関係は移動力がプラスされる。ポーションは毒だったり薬だったりで、マトックは壁を破れる。防具関係は基本的に防御力というものが無いので、攻撃力にプラスされるが、剣は一度に二本持てないが、防具と剣は同時に使えるといった意味があるぐらい。

あとはマジックアイテム、例えばスライムと戦う時だけ攻撃力2プラスとか砂地で戦う時だけ2プラス、といった選択的な物や、ワープすることができるなどなどの宝が存在する。

書き忘れたがモンスターは一階につき5種類13匹、全部で78匹、宝物は一階から六階まで12個ずつ72個ある。

モンスターとの戦闘も簡単になっており、自分の戦闘力＋サイコロの目がそのモンスターのその地形での攻撃力より上回っていれば勝ちである。



こうして戦いながら1階1階昇っていき、6階についた時点でカイカードというものを1枚引く、そこには勝利条件が記されておりそれを満たしてゴールのカイの所へ最初に着いた人が勝利者となる訳である。

このカイカードは7枚あり、このカードは引いても他人には見せずに置いておき他人には自分の勝利条件を隠しておく。

その勝利条件には、
“宝物を7枚持っていること”
“ドルアーガと2回戦うこと”
“6階のモンスターを2匹倒すこと”
などがある。

この様にゲームは進んでいくが、単純なルールだけに拡張性も高い、ここでちょっとした例として私達で考えた拡張ルール（そんな大それた物ではないよ）を紹介しておこう。

1．天変地異ルール

これはこのゲームのマップが裏表両面に描かれていることを使うもので、6のぞろ目がでたらマップの板がひっくり返しになるというものである、鍵、扉、プレイヤーの駒などは表にあったちょうど裏、というか同じ位置に置く。

裏返す方向はぞろ目を出した人間が決めるが、ひっくり返すのは、方向を決めてからにし、確認をしたりして有利な方向に変えたりしてはいけない。

2．プレイヤー間の奪い合い、交渉ルール

これは簡単、よくマルチプレイヤーゲームにある物で、同じマスに複数のプレイヤーが入ったとき（出口、入口は除く)、交渉をして宝物を交換しあったり、お互いのアイテムを戦って奪い合ったりするものだ。

お互いにサイコロを2個ふって、相手の原攻撃力より上だったら勝ちで、アイテムを一個敵から奪うことができる（体力は減らない)。

両方とも勝った場合はアイテムの交換になってしまうわけだね。

以上のルールを使ってプレイバランスが崩れても当方は一切関知しないからそのつもりで。

ナムコはこの“ドルアーガの塔”の他にも“パックランド”や“ドラゴンバスター”などを出していた。またこれ等より小さいサイズで“ゼビウス”や“ワルキューレの鍵”などがでていた。

XANADU ～伝説乃宝剣

たぶんこのゲームが一番新しいコンピューターゲームのボード化だと思う。去年の年末、といっても11月ごろでたものだ。

マップの印刷はドルアーガの塔に比べてきれいだが、4枚しかなく、片面にしか印刷されていなくて、紙質も悪いぞ。

カードは2色刷りで宝物とモンスターが一緒に書いてあるな、どうせなら別にして欲しかったのに。

駒を入れるトレイが付いてくるが、ほとんどカードなので使いみちがないじゃないか。駒はただの紙製のチットじゃないか。……むむむ、4800円もするわりには内容が貧弱だな、でもゲームはこういった印刷や紙質で決まるんじゃなくて、ルールが命だからね、やっぱり。

どれ、ルールをよんでと……ややや、カードの説明には“このマークがあると先制攻撃”とか書いてあるのに、そのルールがどこにも書いてないぞ。げげ、同じアイテムなのにカードの形が違うぞ。Shop の説明が舌足らずでよくわからないぞ。

いや、やっぱりゲームの価値ってのは遊んでみないことにはわからないよな、うん。

げげぼ、マップ上での一方通行を見落としちゃった、先は行きどまりだ、アイテムが無いと二度と出られないじゃないか！！

なになに、一回登場したモンスターは2度と登場しない、あ、すぐにカードが無くなっちゃった。もうプレイヤー同士で戦うしかないじゃないか。

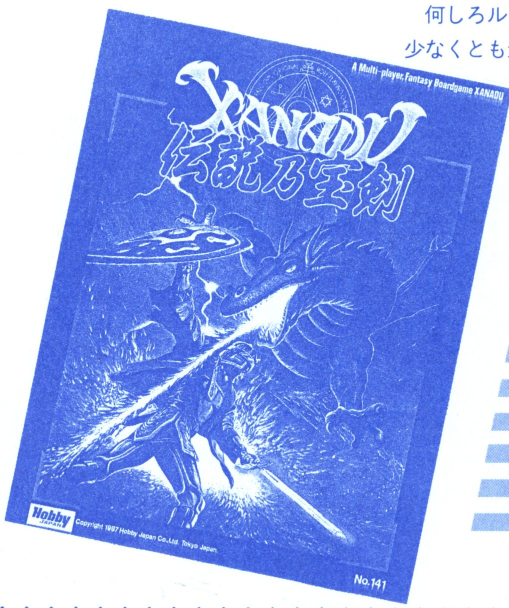
わー、死んでゾンビになっちゃった、後は他のプレイヤーの邪魔をするだけか、つまんねー。

……こういったゲームである。

まあ、上では書かなかったけど、いいかな、と思わせる所もあるにはある。

職業が選べるとか、出てくる地形によって化け物の種類が違うとか。Shop だってもうすこしきちんとルール化すれば結構いいと思うのだが。

何しろルールが不備なのは痛いね。少なくとも最低限のラインは守っても



らいたい。例え表に書いてあることでも、ちゃんと文章で説明しておかなくては意味がないと思う。

ゲームのあらましはというと、まず自分の職業を決める。Fighter, Wizard, Cleric, Thiefの四つがあり、それぞれ体力が多い、魔法が強い、魔法がそこそこに強い、足が速いなどの特典がある。

また職業によって使える武器が決まっており、それ以外は持っていても使えない。

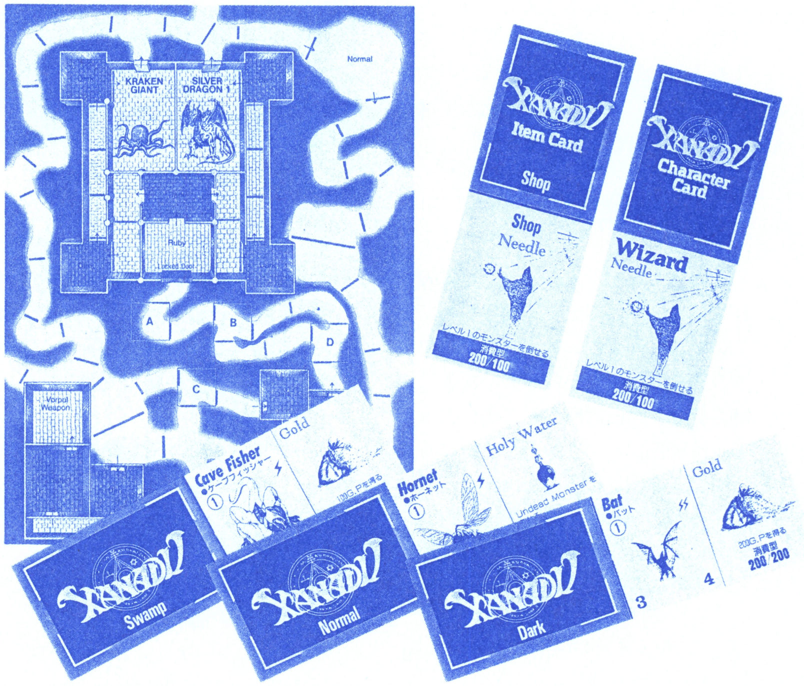
サイコロを2個ふって移動する、板上に何か指示のある駒では必ず止まる。Swanp, Normal, Darkの指示のある所ではモンスターが出るので、その地形のカードを引く。

戦闘はサイコロを振って相手の防御力より大きな値を出せば勝ち、小さければ体力が1減る。魔法（カードになっていて、アイテムの一つ）を使えば敵は必ず倒せる、また聖水（アイテムの一つ）で無ければ倒せない敵もいる。逃げることもでき、その時は相手の敏捷性の値よりサイコロの目が大きければ逃げられる。勝てばそのモンスターの持っていたアイテムを手に入れられる。

同じ駒に入った場合、プレイヤー同士でアイテムを交換したり、戦ったりすることができる。戦う為にはお互いが2個のサイコロをふり、武器などの修正を一切加えずにサイコロの目が大きいほうが勝ち。この場合負けても体力は減らず、次の回に2回休みとなる。

勝ったプレイヤーは負けたプレイヤーからアイテムを一個もらうことができる。アイテムには固有の価値があり、ショップで売買することが出来る。

こうしてアイテムを揃えていき、特定の場所に出る大ボスを倒し、最後の敵となるキングドラゴン“ガルシス”を倒す為のアイテムを手に入れ、キングドラゴンを倒した者が勝ちとなる。



冒険の途中で死んでしまった（体力が0になった）プレイヤーは、“ゾンビ”となる。ゾンビには勝利は無い。ただ他のプレイヤーの邪魔をするだけである。

ゾンビは生きていた時のアイテムは全て持っているが、新しいアイテムはひろえない。またアイテムは使えない。

ゾンビと同じコマになったら戦闘が起こる。戦闘はプレイヤー間の戦闘と同じで、サイコロを2個ずつふり、大きいほうの勝ちである。

勝ったほうは負けたほうからアイテムを一個もらえる。負けたほうがゾンビなら2回休み。プレイヤーなら体力が1減る　。

ゾンビルールなど新しいな、と思わせる物もあるのだが、あまり面白くないのでは意味がない。もう少しルールの整備とバランスの調整をしっかりやって欲しかった。

おわりに

ビデオゲームをボード化したゲームは、ほとんどがマルチプレイ（多人数でできる）ゲームである。

これはやはり、一人遊びが中心のビデオゲームやコンピューターゲームには無いものを求めていくので当たり前といえば当たり前なんだが、なかなか意味ぶかいものがある。

おたがい得意不得意な分野があるわけで、こういった相補的な関係はいいことなのかもしれないが、やるからにはいい加減にやらないできちっとやって欲しいものだと思った。

●今回のゲーム

『ドルアーガの塔』
ナムコ　3500円
『XANADU 伝説乃宝剣』
ホビージャパン4800円

FEATURING

ハッカー堂本舗

12誌＋αのよいしょ的ハック

パソコンマガジン バトル・ロイヤル

ASCII
1988年２月

今号の特集は､｢カード型データベース」であった。

一時期はリレーショナルデータベースがはやっていたが、ハイパーカードの登場以来、時代はまたカード型へとぶりかえしているのだ。

日経パソコンの方でもカード型データベースの記事があって、そちらでもハイパーカードに触れている点を考えれば、ソフトウエアというのも、はやり廃りのものなのだということがよくわかるというものだ。

なお今号には、｢ゲーム・コンストラクト」という記事があってそちらではハイパーカードを使ってゲーム作りに挑戦している。

それでそこに一緒に載っているのが、SMC−777用のブロック崩しゲームだったりするわけである。

最近のアスキーはなぜか、SMCの載って記事が多く載るが、そんなんだったら、MSXの記事も載せてほしいものである。すくなくともソニーではMSX2をSMCの後継機種として考えていたみたいだから。

まあ、コアウオーを含めて、またアスキーにゲームの記事が載るようになったのはめでたいことである。

なにしろ3D迷路にしろアドベンチャーにしろ、アスキーが先頭を切って導入してはやらせたという自負がたぶんあると思うのだ。

そうした影響力をまた良い方向に発揮してくれると嬉しいものだね。

なお、OS/2を手に入れたということで、今回からOS/2の連が始まっていた。

LOG IN
1988年２月

今号のログインは「シミュレーションゲーム特集だ！」ということであった。

しかし、今回は特集というには地味なオープニングなので中身もそれなりの単なる紹介である。

一応３年連続企画の「パソコン雑誌創刊シミュレーション」が付いていたりするのだが。

単なる紹介の中にもIBM−PC版を引っ張り出してきたり、コンテストをやったりしての、盛り上がりはあるみたいなので、ほかの雑誌よりはましである。

しかし、今号の目玉は特集にはない。

まず、例によって「国際科学技術娯楽年間」などと称して、超伝導と「アイカメラでゲーマーテクニックを探る　」などという記事を載せているのだ。

前者は教養記事みたいものなのだが、後者は「プロのテクニックに学べ」ものなのである。

なにしろ、アイカメラまで持ち出してきて、実験してしまうのだから、これはもう「４つの目」か「レンズは探る」の世界である。

結構はっきり結果が出ているし、これは面白い記事だ。

こんな記事バシバシこれからもやって欲しいものである。

ということで、これだけで520円分満足してしまった私だった。

まあSOFTレビューの信頼度はパソコン雑誌の中では一番高いと思うし、良い雑誌ではないですか。

Oh! PC
1988年２月

今号の特集は、はやりの「Desktop Publishing」であった。

さすがにこれではプログラムの掲載などできないだろうと思っていたら、たしかに特集にプログラムは出てこなかったのだが、替わりに第２特集「88パーティー」などというのがあってそっちに出てきた。

まな特集の方はそれなりに、それなりでまあまあ普通だった（私は専用機しか使わないで、パソコンワープロソフトには興味がないのだ）。

さて第２特集というのはどういったものかというと、88のソフトが少し載っているだけでたいしたことはない。

ただし「Telephon Operator」といったソフトウエアは面白いと思う。単体ではあまり意味があるとは思えないが。

まあいつもどうりのOh!PCである。

The Computer
1988年２月

今号のザ・コンピュータの特集は｢パーソナルコンピュータが目指す“未来”」というものなのだが、副題はすごい。」マッキントッシュ、PC−88VA、FM77AVなどに見るパソコンなコンピュータのあり方」と急転直下、加速度的に取り上げるマシンがダサクなっている。なにしろMac、VA、AVときたもんである。

この3機種に同一線上に並べて比べられるような製品としての統一性があるとは思えないのだが。

この特集はかなりグチャグチャしていて意図がつかみにくい。

それに敗退したパソコンを取り上げて、そのメーカをヒタスラ持ち上げるインタビュアーの姿勢には疑問が残る。

たとえばFMの所では、OS−9の話しが出てきて、MS−Windowとは次元が違う(OS−9の方が凄いという意味だよ!)とかOS−9を富士通がサポートしたOSであるかのようにしゅべりまくっているのである。

これはまだいい。

インタビューでNECのパーソナルコンピュータ販売推進本部応用技術部主任が登場してきて言うわ言うわ。

例えば

「PC−88VAはオープンアーキテクチャで、ソフトウエア環境としてはPCエンジンという非常にパワフルなソフトウエアが入っていますので、Mac IIと非常に似ている。」

……うっいかん。つい言葉を失ってしまった。

しかも、ハイパーカードの唯一の難点は素人に使えないことだ、と判断した後、

「もし私たちがあれをやるとすれば、素人でも使えるようにしなければなりません」

、ブラボー、うまいー

とにかく今号もザ・コンピュータは絶好調である。

そのほかにもTRONの坂村健へのインタビュー記事が載っているが、田原総一郎にいつもの相手をボコボコにしてしまう迫力がない。

やはり遠慮が出ているのだろうか?

それともΣに比べればTRONの方がずっとましということなのだろうか?

PC WORLD
1988年2月

最近のPCWの突っ込みは訳がわからない。

今号の特集は例によって、NECのmini5である。

NECのハンディワープロをパソコンとして使うことがそんなに嬉しいのだろうか?

実際にそういった目的でワープロを使っている人間ははたして何人いるかということである。

まあ受けているんならいいか。

そのほかでは、エプソンのワープロWORBank−Noteの記事があった。

どうも、パソコン雑誌というよりはワープロ雑誌になりつつあるようだ。

「国産パブリックドメイン・ソフトウエアを楽しむ」は日本製のパブリックドメインが紹介されているが、質はともかくとしてツール的性格のものが多くて残念である。

もっとふざけてて、とんでもないソフトウエアも欲しいものである。

The BASIC
1988年2月

特集が、「SPL vs LBバトルロイヤル!」ときたから、何か高級言語かなにかの話かは思ったら、サザイパシフィックとライフボートの話しであった。

たしかに、この対談では最終的にはサザンとライフボートがRUNCなどの扱いをめぐって激論を戦わせるわけだが、これは実はライフボート側の方針の問題というよりも、パソコン雑誌全体が抱える問題点と言えるのではないだろうか。

ライフボートが企業としてRUNCを宣伝するのは当然である。しかしそれに安易に乗ってしまう、又は公告を貰うために仕方なく誉める雑誌側の問題については、この対談では僅かに語られているにすぎないことだ。

ライフボートの田先氏も、既存の雑誌に対して不満があるからパースペティブを出しているのだろうから、そういった所を強く主張して欲しかったと思う。

ところで、特集以外にもなかなか面白い記事があった。

「書きたい放題」(このページみたいだな)で誉めているPDSを扱う販売店(一律3000円で売っている)のことをどこかから聞きつけた「バークレイ通信」が、「私だって、一枚3000円くれるのなら、ヨダレをたらして送ってしまう。そうそう、Mac用ならPCより高くしていいんですよね。1枚30ドルがいい、原価の10倍。希望者がいらっしゃりましたら、原価の10倍でいつでもお送りします……」とけなしまくっている。

私も値段のことは言わない。しかしこのショップで扱っているPDSは他人にコピーしてあげたらいけないそうである。それは普通PDSと言わないのではないだろうか?私の勘違いかもしれないが。

まあ同じ雑誌でも意見が交錯するところが面白いというわけだ。

あとは例によってPC−98関係のツールと言われるソフトウエアが載っているだけである。

コンプティーク
1988年2月

あいかわらずのコンプティークだが、今号で多少連載記事が刷新されたようである。

しかし、編集方針にはまったく変化がないので、内容は似たりよったりだ。

お正月なのだし、特別定価520円なのだから、もう少し別の方向性を出したほうがよいのではないだろうか。

非常に腹が立つのが、ソーサリアンとハンドライド3を買えと言わんばかりの姿勢だ。

リアルタイムロールプレイングゲームと称するゲームをだいっ嫌いな人間も世の中にはいるということを考えて欲しい。

ある程度、市場を引っ張る役目をしなければばいけない雑誌が、それにおんぶだっこでは困るではないか。

日経パソコン
1988年2月

今号の日経パソコンは「データベース」特集であった。

しかし分類が今までのリレーショナル、カード型といった形ではなく、かなり変である。

今までにリレーショナルデータベースをお題に取った特集があったが、現状の多様化した状況ではそのような分類は意味なしと考えたのだろうか。

とりあえず、1-2-3みたいなソフトも入れているのがおかしかった(アレ?本当はそうなのかな。)

ただし、これだけ手を広げるとやっぱりというか、かなり平板は内容である。

そのほかの記事では、海外情報の「ソフトハウスランキング100」が面白い。

まあ、去年のデータだし、円高なのでそんなに収益が大きい会社は無いが、EAがゲームだけでかなり頑張っているのが印象に残る。

しかし、最近のパソコン雑誌を読んでいると、みんな陰でMac IIを買えん

と言わんばかりだ。
あー、Mac IIが欲しい。

インターフェース
1988年1月

今号のインターフェースの特集は「パーソナル Unix 統合開発環境」である。
パーソナル Unix というのは何のことか……というと、いわゆる NEWS のことである。
まあ、NEWS を使っているプログマーは読むとよいだろうといった話しだ。
今回は、使い方に重点がおかれていて、あまり積極的な展開はないのだが、唯一「パソコンとの接続とクロス開発システム」で安く上げようという意志に満ち満ちている。
結局、PDS を使うのも作るのも技術者なのである。活用しないで済ます法はないだろう、というわけだ。
こうして PDS をの恩恵を受けた技術者が感謝の気持ちを持って PDS を公開すれば、また PDS の恩恵を受ける人間は増えるというわけだ。
ある、本で読んだのだが、アメリカのメーキャップを助けたりするそうである。
我々プログラマーを企業の垣根を越えた仲間意識を持てばもっと楽しく仕事ができるのではないだろうか。

bit
1988年2月

今号の bit の特集は「ニューロ・コンピューティング」である。
ソフト的に知能をシミュレーションしようとする AI に対して、より工学的に見ているのが「ニューロ・コンピューティング」なのだろうか。
いわゆる学問のお話なので訳には立たないが、「サイエンス」なんかによく載る感じの記事が多かった。
これは結構大きな特集なのでじっくり読むことにしょう。
ほかには、「HyperCard と HyperTalk」なんていう記事もあったが、この手の記事は bit はあまり得意ではないようだ。
しかし、これでハイパーカードを取り上げていないパソコン雑誌は Hacker ぐらいになってしまった。

Hacker
1988年2月

Hackerである。
カラーページに結構特色がある記事が載るようになったのが、良いところと言えるかもしれない。
しかも Hacker というのは少なくとも私が一番嫌いなパソコン雑誌ではない。

裏情報の手に入れ方。作り方。

例えば、ザ・ベ・Hacker（こちらはたいしたことはないが）などの記事の中でも平均した人気があると思われるのが、業界の裏情報や噂話のコーナーである。
ザ・べにおいてはこれは覆面座談会に代表され、ハッカーでは P.E.C の記事などにその片鱗をうかがえたりする。
なぜ、読者はこうした裏情報に魅かれるのか？
これは、既成のパソコン雑誌に対する根強い不信感が読者の一部の間にあることが、その理由の一つではないかと思われる。
つまり、パソコン雑誌をメーカーべったりのよいしょ雑誌だと考えている読者がかなり多いということだ。
このような意見というのはある面では真実だが多少誇張されたきらいがある。
たしかに、パソコン雑誌というのは、メーカーやソフトハウスの公告料によって成り立っているという面が強く、公告主の意向によって左右される点が多い。そのため、そういったからくりに気が付いた読者には我慢出来ない部分が多いというわけである。
しかし、雑誌がちょうちん記事を載せる裏には、こうした利害関係のほかにも別の意味がある。
これは、編集にお金を掛けていないために、中身がある記事を書けないという、編集側の能力に関する問題だ。
どちらにしろ、知られたくない情報というのは、外に漏れにくいわけで。そうした情報こそが知りたい情報だったりするわけだ。
というわけで、世の中には裏情報がはびこるわけである。

雑誌からの情報

とにかく手軽に裏情報が欲しいという人に最適なのが、裏情報が載ったパソコン雑誌である。
これの最大の弱点は、情報がマスメディアに載った瞬間からそれは裏情報でもなんでもないのもになってしまうという点である。
つまり18日売りの雑誌を17日買ったりすれば確かに世間一般の人達に比べて早く情報を手に入れたことになるのだが、それも僅か1日の運命で既知の情報へと成り下がってしまうのである。
だから、人の知らないことを知ることによって優越感に浸ろうという人や、情報によって人よりも強い立場に立とうともくろむ人達にとってはあまり意味があるものではない。
また、こうした雑誌情報というのは、メーカー発信のものでもない限り、多少の当たりはずれは存在するものである。
それに加えて、筆者や雑誌編集側がほの心情が強く入り過ぎ情報がねじ曲がって伝えられることも多い。一種のスキャンダリズムというか、覗き趣味に陥っている雑誌もあるようだ。
ようするに、メーカーやソフトハウスにベッタリしなくても、何らかの力関係に依存して、ある方向へ偏向された形で書かれる記事が多いということである。
例えばこの記事自身でさえ、そうしたメーカー依存やキャンダリズムに対しての嫌悪のための偏向が無いと保証することはできない。
だから、パソコン雑誌を読むときはそこに書かれた事実だけを読み取るようにしよう。なぜなら、正式に発表されていたり、自明だったりする事実に嘘はないからである。
そうした事実からの判断を雑誌という、第三者ではなくて自分自身で行うようにすれば、そうした偏向から身を守ることができる。変な利害関係や思想まで押し付けられたのではたまったものではない。

要は、よく読み、よく考えることである。

パソコン通信などの力によって噂話が、世間に伝播するスピードは益々早くなってきている。

こうした、噂話は結構真実味があったりして信じやすいものではある。しかも、着信や発信側の利害と結び付いた場合に、より大きな事実感（つまり信じたいという気持ちだね）が出てくる。

かくして、本当か噂かわからない噂話が飛び交い、多くの人が迷惑するのである。

これ、これ、こうで、「あって欲しい」という願望がそのまま、事実として飛び交うのである。

たとえば中傷や批判でも、発信者が特定できないうえに、マスメディア的な特質を強く持ったマス・ネットワーク上で無責任に横行してしまうのが事実のようだ。

つまり、噂が、願望によって事実になってしまうという、恐ろしい世界が展開されるわけである。

こうした噂話に我々はどのように対応していけば、よいのだろうか？

まず考えなければならないのは発信元の確認である。

つまり、発信者がわからなくて、どこから流れてきたが、皆目検討がつかないような話しはあまり信用するなということである。

「××の○○さんに聞いたのだけど」といった但し書きがついて、なおかつ噂話を直接自分にした人間と○○さんが信用できる場合においてのみ、多少の信憑性が生じてくるというものである。

また、自分に都合がいいものは、とりあえず信じてしまうという手もある。

なにしろ、噂のほとんどは願望だったりするのだから、自分の願望に近いものはそのまま、願望として受け止めてしまうのである。

とりあえず、日ごろから情報に目を通しておけばとんでもない話というのは気が付くものだ。噂話に惑わされたくないと思ったなら、自分の知識を増やしてそういったものへの耐性を養っておくことである。

どのようにして裏情報を作るか。

一部の人達の間では、自分の利害に関係無くても、裏情報は欲しいという欲求が強いようである。

例えばCというプロユースの言語がある。この言語の使用者はプログラマーの間でも少数であり、そんなに爆発的な需要が存在するとは思えない、にもかかわらず、最近某米国企業が販売しているCコンパイラに対するすったもんだした状況が各雑誌の紙面を飾ることとなった。

世の中にとCコンパイラは多く、その会社のCコンパイラが発売されなくても業界がひっくり返ることはないし、アプリケーションの質が大幅に低下することも考えられない（アプリケーションの質がたかが開発言語の処理スピードによって大幅に左右されるのなら大変である）。

ならば、企業間の純粋に経済的に問題として考えればよいのである。

日本に輸入されることによって、その製品の本質が失われてしまうというのは、そのこと自身よりも、そうした製品を開発して販売することができない、市場の質に問題があるのではないだろうか。つまり、何事もそうだが、例えばコンピュータの市場にしても、その国民のレベルにあったものしか当然持てないというわけである。

しかし、この話は結構スキャンダラスに取り上げられて、まるでその製品が紹介されなきことによってパソコン市場の発展に大きな支障をきたすかのような口調であった。ハイパーカードやVJEではないのである。いかに優れていようとも、単品として、市場に与える影響には疑問が残るのだが？

私個人としては、こんなに難しい(なにしろアセンブラよりも難しい）言語なのに、よくこんなにたくさん興味を持つ人がいるものだと感心してしまった。

というわけで、人の不幸を喜ぶ人は多い。

しかし、地方にいるとか、その手の知り合いが少ないといった事情で裏情報に飢えている人は多いと思う。そういった人達は雑誌に載る裏情報で我慢するしかないのだろうか。？

方法はある。

つまり、無いものは自分で作ってしまえばよいのだ。

つまり、自分みずから発信者となれば、裏情報には困らないはいうわけである。それでは、これからその方法について少し書いてみよう。

まず最初は、みずからが騒動やスキャンダルを起こすという方法である。

例えば、自分で貸しソフト屋をやって手入れを受けるとか、大変だがみずからハッカーを名乗り先鋭的かつ高機能なソフトウエアをPDSにしてタダで配りまくったりすれば、当然裏情報の発信者となれるだろう。とにかく日本人というのは騒ぐだけでなにもやらない人が多いようである。あのカウンタックを見習って、ソフトハウスの対応が悪くてあんまり頭にきたときは、そのソフトハウスよりもよいソフトを作ればよいのである。(PDSならなお最適)。

でもなかなか実戦するものも大変という人はどうすればよいか。若くて、裏情報に一生を捧げたという人ならば、騒動のただ中にある企業にいってしまえばよいのだ。

メーカーのパソコン事業部かなにかに入ればパソコン関係の情報はばっちりだぞ。

まあ、人生を捨てる気でがんばって欲しい。

そこまで、なかなかできないという時はどうすればよいか、残さた方法は一つである。捏造すればよいのだ。

まず材料をさがす、やはり一番味がわくのは新製品情報か？

例えばNECは今年中にPC−98のモデルチェンジを行うという噂を捏造して流したとする。

これだと結構信じる人が多いのではないだろうか。

そこで、スペックを絞り込んでいく。

そこで、スペックを絞り込んでいく。

CPUは80386がいいな、インテルは今年は増産するそうだから、とか付け加えれば確実だ。

といった感じでにせ情報を発信すれば、あなたの将来は信頼0でしょう。

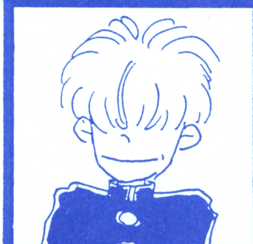
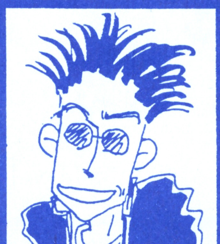
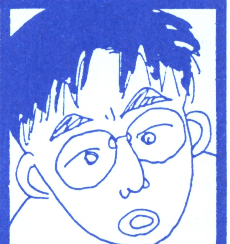
ただこの辺だとあまり悪意が無さそうなので、もっと悪意に満ちた噂をどんどん流すという奴もいそうである。

とにかく信用不安などには気をつけたい。情報には流されないようにしたいものである、といったところか。

HACKING ハッカーズ



第4話
フロッピーの謎
画：木村千歌
シナリオ：346

一太郎	花　子	パンク	野崎博士	小林先生
				
主人公：パソコンの天才少年。	一太郎の幼なじみ：明るい女の子	一太郎の親友：パンク少年	一太郎の祖父：ハックを持ってきた	秋葉原高校の教師：謎の人物

フロッピーと地図を残して殺された小林先生。一太郎は解決の糸口をつかむためおじいさんの所へ向った。




話が
あります
ぬっ
きゃっ
ま、まって下さい
む！
おのれ！
お…
おじいちゃん
こいつだよ
僕をさらおうと
した奴は！
ぱちん！
……ざっ


我々は、ダーク・キラーズ
香港に本拠地のある「九龍団」という組織の秘密です
しがない民間の組織ですが小林さんも我々の一員でした
あなたをさらおうとしたのも小林さんがある秘密の糸口をつかんだからです
「九龍団」!?


九龍団というのは
暗殺軍団です
我々はずっと
九龍城の
秘密を追って
いました
仲間が何人も
殺されました
そしてついに
小林さんがその
謎の糸口を
つかんだのです
九龍城という
城には、
世界経済をも
狂わすという
財宝がかくされて
いるとも
いわれています
一太郎さん
あなたの持っている
七色のフロッピーが
それです。
えっ…!

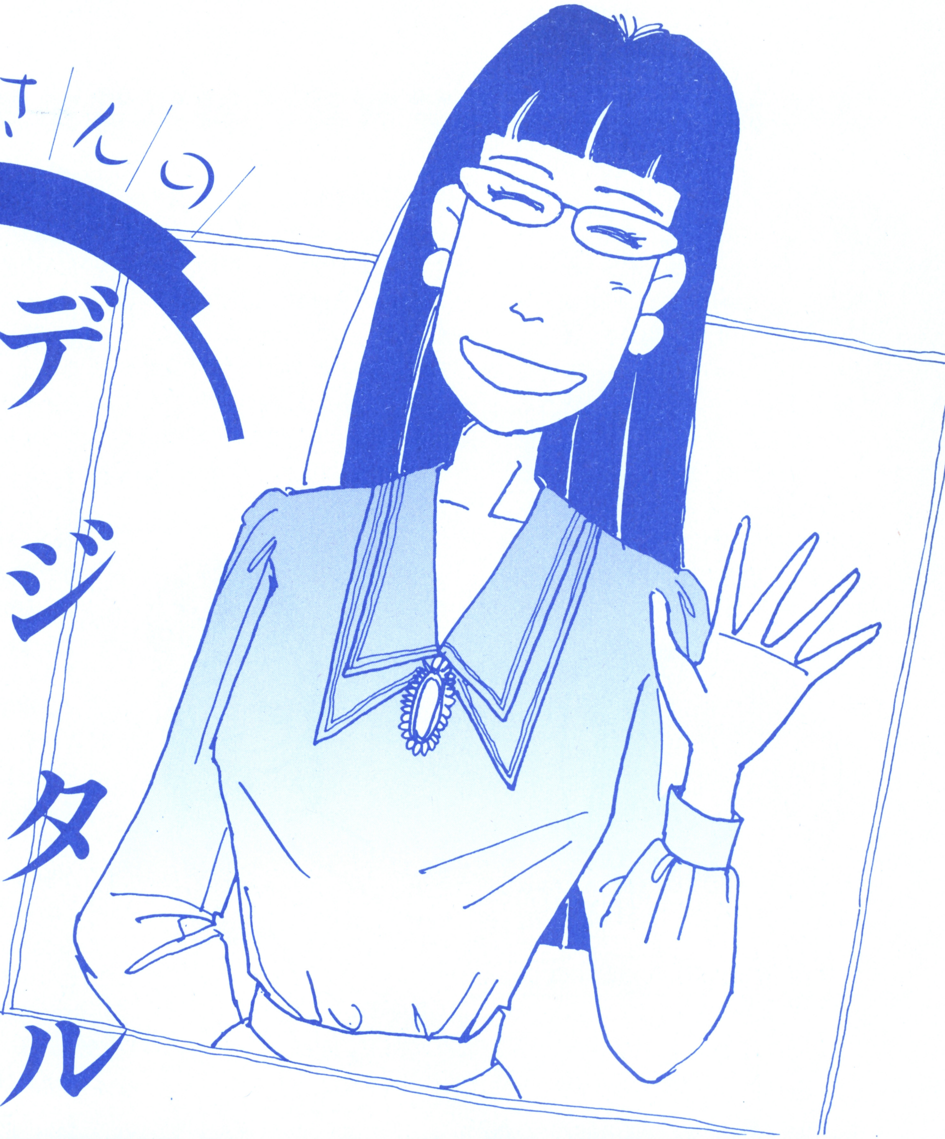

そのフロッピーと
それを扱う能力が
あれば、九龍城の
巨大なコンピューター
システムに入り
こめるのです
小林さんが
探していたのは
それに必要な
3つのパスワード
ごく……
それを見つけ
我々はパソコンの
天才少年といわれる
一太郎くん……
あなたに協力を
求めます
スッ……


チャ…
協力していただけますね
……………
ヒャ
なっ…
こんな物騒な物は早くしまってョ
すぽ…



「ハッキング・ハッカーズ」第一部・完

はなこさんの デジタル ア・ラ・モード



福田華子

コンピューター用語の効用

流行り物マガジンの雄、小学館のDIME誌に「普通の人」がラップトップのパーソナル・コンピュータを使った場合のレポートが去年の暮れから今年にかけて3回に渡り掲載されました。

その記事で、パーソナルレベルで使用するコンピュータのメリットとして、ワープロとデータベースのソフトが使えて、通信ができて、暇つぶしにもってこいに面白くって、おまけに専門家ぶれる、といったことがあげられていたほかに、現実逃避ができるという項



目が入っていました。オタクなみなさん、継続的な逃避は体に毒です。現実をきっちり見詰めて、今月も反省してください。

それにつけても、ほんと、コンピュータのマニュアルってわけわかんないですね。

前号でマニュアルについても少々思うところを書きましたが、コンピュータ（など）のマニュアルが輸出先で不評を買っていることを重く見た通商産業省が、学識経験者による「技術言語研究会」を設置したそうなので、そのあたりからお話を始めたいと思います。

朝日新聞の記事によれば、「不評のマニュアルをチェックすると、日本語段階ですでにわかりにくい文章で、それを消化不良のまま翻訳したため、一段と難解になっている例が多い」とのことですが、座長の前学習院大学長木下是雄氏は、現在の言語教育に疑問を呈し、最終的には子供の時からの教育改革が必要かもしれない、と述べておられます。

つまり、マニュアル等、科学技術および企業活動に関する文章が日本語として不完全な理由のひとつに、情報伝達の際の言葉の訓練が教育から欠落していることが挙げられる、というわけです。

関係無いけれど、こういう研究会の取りまとめ役を座長と呼ぶのですね。初めて知りました。確かに、会長じゃへんちくりんではあります。

訓練を受けた子供たちがそういった文章を書く立場になるまで待つとしたら、随分と気の長いお話ですが、とりあえずとても良いことだとは思います。

専門知識について述べた文章が難解なのは、内容が難解であるというより、文章の言わんとするところが明確でないという場合が案外多いものです。誰もが技術的な思考伝達の訓練を受けるならば、そういう状況が多少は改善されそうです。

つまり、輸出先で不評なのも当然で、マニュアルで説明しなくてはならないシステムを構築するエンジニアは、自分の頭のなかにはいっていることを文章で表現するための訓練が足りないから、わかりやすい日本語を書くことができないし、翻訳者は、説明すべきシステムの内容を理解できていないままに日本語を移し変えていっているだけだから、さらにわかりにくいものになってしまっている、というようなケースが非常に多いのですね。

かくして、難解（？）なマニュアルが輸出されることになるわけです。

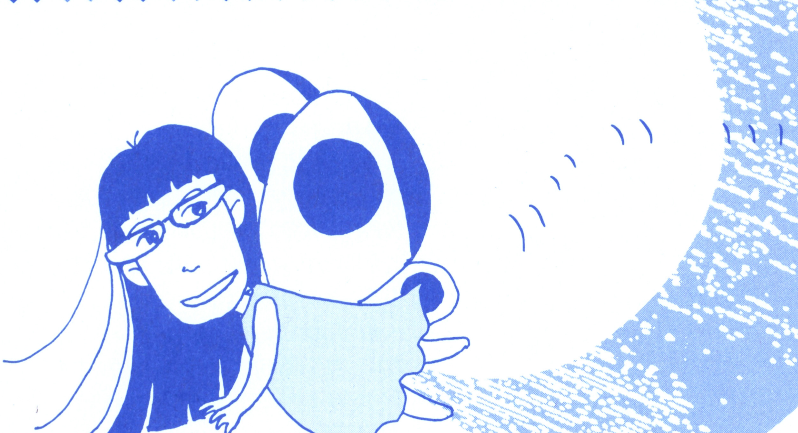
教育にまで及ぶ改革であれば確かにお役所が動かなくてはなりませんが、こういうことはそうなる前に企業が努力するのが資本主義社会の競争原理だと思うのだが、とりわけコンピュータの業界はいわゆる殿様商売しているなぁ、と感じるなぁ。

それに、輸出先から文句が来たから、というあたりに情けなさを感じますねぇ。

「日本語段階でわかりにくい」だけで、日本語のマニュアルを読む人が文句を言ってしかるべきなのに、なかなかそういう気運が高まらなかったのは、あまりにも多くの人々がわからないのは己に理解能力が無いからだと勝手に判断してしまったためだと思われます。

わからないのは
私の頭が悪いせい
ばかりではない

「わからない」と口に出して言うことに羞恥心を感じる必要は全く無いのにね。「わからない」部分をしつこく質



問して説明してもらえば、わからなかったのは説明の仕方が悪かったからだということが「わかる」場合ってとっても多い。

というようなことが「わかった」のは、私が、質問すれば答えてくれる人がいる恵まれた環境にいたからではありますが……。

もともと日本語になっていない文章が理解できないのは読む人の頭が悪いせいではありません。書いた人に日本語の文章の作成能力が無かったからわからない文章になっているのであって理解できるように書くことのできない筆者に責任がある。

で、ほんとの問題はここからなのですが、わかっている人は自分の知識をベースに話を進めるから、説明しなくてはならないことを取りこぼす場合が多い。さらに門外漢に口出しされたくない、専門知識を持っている自分の立場を保守したい、というさもしい根性から専門家は特殊な言葉を使いたがるため、さらにわかりにくさに拍車をかけることになる。筆者のほうも知識の上にあぐらをかき、自分の文章力を棚に上げて、わからないのは読む側が悪いと決め付けるし。

文章がわかりにくいからわからないのに、読むほうは書いてある内容そのものを咀嚼できないと思ってしまう。

専門家は努力してお勉強するのも仕事のうちだし、マニアは試行錯誤するのも楽しみのうちだから、マニュアルのわかりにくさには目をつぶることができてしまうものです。また、ある程度の知識を持ち合わせていれば、文章がわかりにくくても推測することができるし、だから、コンピュータのマニュアルっていうのはあんなもんだとみんなが思ってしまったのでありましょう。

思考伝達の教育や研究が進んでいる合衆国でも、コンピュータのマニュアルには出来の悪いものが多いらしいですね。

どうして、こういうことが問題になるのかと言えば、かつては一部の専門職に従事する人および特殊な趣味嗜好を持つマニアだけが使っていたコンピュータを、「普通の人」が使うようになったからです。

というわけで、言語教育をいじったところで著しい改善は望めないという結論に達するのでありました。

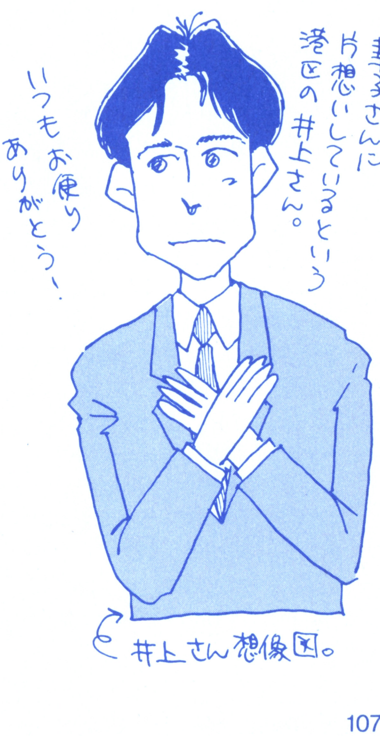
専門用語のレーゾンデートル

DIMEの鈴木記者がいみじくも言っている通り、ほんの少しかじっただけでも専門家ぶることができるほど、コンピュータの用語は現実離れしています。

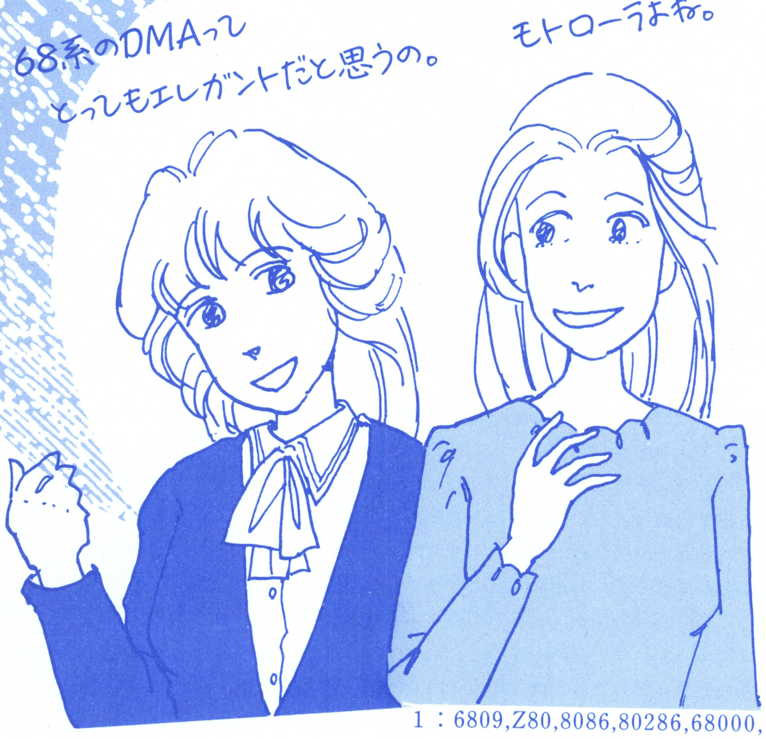
でもね、「シーケンシャルファイルのレコードを継ぎ足すときのアクセスモードは……」とか、「タイマラッチライト命令でカウンタイニシャライズを行うためにはコントロールレジスタの……」なんていうところまでは、関心される領域にまだ踏み止どまっていますけれど、これがさらにアルファベットが並んでいるだけならまだしも、数字の羅列でしゃべりだしたら、素人さんはもういいから勝手にしてって気持ちになりますし、しゃべっているほうも自意識をくすぐられていい気になりますし、排他的でエゴイズムのかたまりのソロリティを形成するに至ります。

でもってオタッキーたちは自分がコンピュータを使って何をしているのかを他人に聞いてもらいたくってたまらないんですね。そういうときに使用する専門用語は恍惚感を増幅させる作用を持っています。

コンピュータ少年には、根が暗いくせにやたらとかん高い声で早口にしゃべる人が多いのは、そうやって自己顕示する習性があるからに相違ありません。



はなこさんのデジタル・ア・ラ・モード●コンピューター用語の効用



彼らはとにかくしゃべりたくってたまらない。とりあえず、吐き出すだけで満足できてしまう。だから、聞いている相手の都合などおかまいなしにまくしたてる。相手が感心しようものなら、それは無上の喜びである。PDSとか（Hackerのような）投稿雑誌は彼らの習性の故に成立しているわけですね。そういう話に聞き耳をたてるのはやっぱりオタッキーな奴らばかりだから、彼らはますます「普通の人」とのコミュニケーションから疎遠になっていきます。

かりに、とても謙虚な素人さんがオタッキーの話をおとなしく傾聴したとしても、何を感心していいのかわかりませんから、かえって彼らをイラつかせることになります。

はい、そこで問題です。次の3つのグループのなかで仲間外れをそれぞれ1つずつ選びなさい。

1：6809,Z80,8086,80286,68000,V30,8255
2：SCSI，RS232C，MFM，SIO，MIDI，FM，GPIB
3：DMAC,CTC,CRTC,FDC,ARC,PIC

と，こういうのを見て嬉しくなったら、かなり危ないってことは言うまでもありませんね。

専門用語というのはわかりにくい概念をわかりやすく説明するために編み出された言葉であるはずなのに、部外者を排除するためにも実に有効に使用することができます。

専門用語を使わずにコンピュータのあれこれを説明することは不可能ですが、ソフトウェアの仕様によっては、専門用語を使わずにコンピュータを扱うことができるはずであり、そうすることがパーソナル・コンピュータのさらなる普及につながると思うのですが、コンピュータ業界には、今のところその気はないみたい。もったいないことです。

自らを素人と定義付けるオタク傾向の人がいるくらいに、コンピュータというのはほんとにやっかいな代物で、奥が深いと申しましょうか、ソフトウェアもハードウェアも首を突っ込み始めたらきりがないでしょう？　そこに「普通の人」が入り込もうとするんだもの、なにかと無理が生じてくるのも当然ではありますし、そういうとんでもなく広い層にまたがったユーザーのすべてをカバーしなくてはならないメーカーのしんどさもわからないではないのですけどね。



●答え

1：8255（他はCPU）
2：SIO（他は規格）
3：ARC（他はコントローラ）

INTER FACE*

月刊Hacker 1月号人気投票

面白かった記事		面白くなかった記事
あぶないゲームソフト一発！攻略テクニック	1	ハッキング・ハッカーズ
88 IPL解析入門講座	2	F-1コンピュータ・レーシングの全貌！
PCエンジン爆破計画！	3	X-68000の徹底活用
F-1コンピュータ・レーシングの全貌！	4	スーパー改造マニュアル
パソコン活用テクノロジー	5	パソコン12誌＋αバトルロイヤル

これがいいたい！

初めてHackerを買わせてもらいました。at home な感じがとても気に入りました。2、3冊バックナンバーしたいと思います。先週運よく大学に合格しました。その学科が計算機科というあまり聞いたことの無いような名前なのです。まあそんなこんなで決心したのです。そろそろNECに乗り換えようかな、と。

そこで予測してくれません？ 88の新製品はいつ出るのか……。

（HackerNO. 30078 三重県　亀の腹筋18歳）



斉藤由貴がNECのコマーシャルの中で歌っている、このパソコンはアラフシギ、という歌を、彼女が歌っているのと同じように微妙にハズして歌うのが、内輪でしばらく流行っていましたです。

■

華子さんの記事がしんせんでよいです。他誌では見られない視点なのでぜひ続けて欲しいです。ASCIIでも「パソコンがらみの女性のエッセイ」はありますが、「普通の女性」の視点じゃないんですよね。アンプロテクト関係の記事ですが、「なぜDISKCOPYでコピーしたDISKが立ち上がらないのか」と、そのへんから始めてもらわないと私にはちょっと……。

（HackerNO. 30079 神奈川県　高崎和義25歳）



「普通の女性」だけでなく、普通の男性の視点というのも今後は心がけて行きたいと思っております。

■

おまえらパソコンでエロやってなにが面白いんだえーっ。くっくっくらいぜー。しんじられない。{オイ、ハッカーあんなものに貴重なカラーページ使って} そんなソフト買うのなら女の子さそってパーッとディスコでもいった方が楽しいし目的も、もしかしたらだろーっ。以上。P.S.ネットはどうしたんだ。一言もないなんて。それと今月号はパワーが感じられない。もっとブワーッとやってくれ。

（HackerNO. 30024 東京都　坂元仁19歳）



ディスコにも行けず、女の子も誘えない可哀そうな人だっているのです。ところで「目的も、もしかしたらだろう」というのは何のえん曲表現なのでしょう？。P. S. ネットはもうすこし待ってくださいね。

■

クリスマス・イブの夜、私は上海をX68Kに入れたのよ。するとどうでしょ！システムソフトからのクリスマス・メッセージが出るじゃありませんか。も一感動の瞬間だったわ。システムディスクとかで時計を12／24P. M. 11時位にして（朝だと出ないぞ）上海をブートしてみてくれっ。でも本当は来年のクリスマスまで待つ方がイキだぞっ。

（HackerNO. 30044 愛媛県　鏡京太郎23歳）



しかしなんだって24日のイブの真夜中に上海なんぞやっていたのですか、あなたは。

■

INTER

今まで使っていた88MK IIから88FHに買い換えようと思っているが、わてはとってても不安どす。血のにじむよな努力でためた金で買ったパソコンが、流行遅れになってソフトが使えなくなってしまうと今までの努力は一体なんなんだろーと思われてしまうわけであります。末永く使えるパソコンがほしいものです。
（HackerNO. 30080 岐阜県　あっぱらぱー17歳）



そのご怒り、ごもっともでございます。

■

この間、ルクソール（77AV用）をやったが、やると同時に腹が立ってきた。広告では10月ごろには発売中となっているのに実際は12月過ぎだし、ゲームの出来も、どうしてもバグが取れなかったのか、時間がなかったのか、とても中途半端な感じである。もし削った機能があるんなら、バージョン・アップして出し直せ。
（HackerNO. 30081 茨城県　山下記久雄　20歳）



このご怒りもごもっともと申せましょう。

■

ちょっと言わせてくれ！。ENIXのX1turbo版ガンダーラはなんだ！。turbo専用なのにHIGHRESOにしないのはどういうことだ。それにあのめちゃくちゃ遅いキャラの動き＆スクロールはなんだ！。turbo専用にする必要は全くないじゃないか。それにデザインの悪いキャラ、変な音楽、少しはYsを見習ったらどうだ。ユーザーをなめるな！。みなさんガンダーラは買わないようにっ！。絶対！。お買損ソフトだぁ！。ENIXのバ〇〇〇ー！。
（HackerNO. 30082 神奈川県　Crazy Demon　16歳）



！マークの数の多さが無念やるかたない気持ちを非常によく伝えています。

■

パソコンやファミコンを使うと、テレビ画面には異様なノイズが出てきます。アメリカで売られているファミコンにはシールド用にアルミ板が入っているそうですが。日本ではメーカーの人はテレビに出るノイズを何とも思わずに売ってるのでしょうか。日本はそれだけ基準が甘いのか。(妙な日本語になってしまった)
（HackerNO. 30083 千葉県　匿名希望17歳）



何かを思うということと、それに対処するために行動を起こすことというのは、大人の（企業）社会ではどうやら別のことのようですね。

■

サンタクロースの特権を利用して、ツインファミコンを買ってしまいました。また98がホコリを積もらせそうです。最近は女房も掃除をしてくれません。ところで、「PCエンジン爆破計画」を読んで改造の容易さに驚かされました。ツインファミコンの改造記事もお願いします。既に掲載されているならバックナンバーを教えてください。
（HackerNO. 30084　愛知県　匿名希望37歳）



最近、大人が子供のオモチャを横取りするという、あまり好ましからぬ風潮が蔓延しているようです。この際、98の方はお子さんにあげてしまうのもテですね。

■

うちのAVはいつもピーピーうるさいので名前を「ピー子ちゃん」にしました。それからはガーガーいうようになったので「アヒル子ちゃん」に改名しようと思っています。
（HackerNO. 30085 千葉県　矢野光太郎12歳）



ひょっとしたらコウタロウ少年は本誌の最年少読者ではないだろうか。

■

おや？　読者プレゼントでは？　う～ん、本をくれるのかな？と、ハッカー読者の中ではボクが最年少ではないだろうか。ちなみに小6である。あと「危ゲー」をコーナー化して毎月載せて欲しい。その画面生写真プレゼントもして欲しい。
（HackerNO. 30086 神奈川県　かわいいまじめな小学生ヤス）



……と思ったら、ここにももう一枚、12歳のカレからのお便りです。しかし「生写真」を欲しがるところはやっぱりかわいい。

FACE

■

世の中にはんらんしている雑誌のなかでどれだけまともなものがあるのだろうか。1つしかないように思う。あえてHACKERとはいわないけれどそうである。その他のものはやたら広告会社やハード会社にひいき目扱いをうけている。やれハードだ、やれ32ビットだとさわいでいる。しかしユーザーのほとんどはそのへんにはほとんどかんけいがない。ユーザーの進歩と同じ速度で記事を書いてほしい。その点HACKERはユーザー思いであると思う。
P. S. もう少し98の記事をふやしてもいいのでは！！。
（HackerNO. 30087 奈良県　仲田尚史　17歳）



へへっ、こそばゆいなあ、そこまで誉めちぎられると。しかしハッカーは今後もますますパワーアップします。ご期待くださいね。

■

SHARPとゆーのは実に妙な会社だ。T. Famicomを出したのに、NECと同じH. E. systemも載せたSEGAと相性が悪そうでもないし。(そのうちに、その3つ全部を載せたX1か68でも出すかも知れん)それにX68000とX1。一応兄弟（いや姉妹かな？)機のハズなのに、“完全非互換”とは……。88&98、MSX&2、MZ2000&Super、FM&AVだってある程度の互換性はあるのに。（MSX、N88(86)、HuにXと、4種のBasicで頭がスパゲッティの私)
（HackerNO. 30042 千葉県　いきなりX68k1の華猫　16歳）



華猫というのは実に妙な読者だ。毎回一枚の葉書にネタをいくつ書いたら気がすむのだ。そういえば君の友達になりたいという葉書がきてたから今度載せてあげよう。

今月のテーマ

〈Hackerのここは嫌いだ！〉

このごろのハッカーは何もいうところがない。別に良いというわけではなく、逆に良いところがないといった方がいいだろう。創刊の頃はほとんどアンプロのためだけに買っていたんだけど、最近はそういうのさえなくなった。しいていえば88IPLぐらいである。できれば、今度からは1、2ページでいいからコンピュータと現在の社会との関係（かたそうに書いたけど簡単にいうと今、自分たちが目に見え、耳できける情報）をミクロ的でなくマクロ的にみた記事がほしい。よいしょ的ハックの「立ち読みコーナー」のワイド版みたいな奴です。こういう記事はよく今を把握している人でなければ書けないと思いますけど。とにかく最近のハッカーは買っていてあんまし面白くない。要は面白くなればいいのさ。
（HackerNO. 30017　神奈川県　つかさゆうた　18歳）

■

いつまで、くだらないマンガをつづけんでしょうネー！？。こんなの載せるんだったら価格を下げてくださいよー！！。
あーそれからF1コンピュータレーシングの全貌なんて、バカじゃないの？。コンピュータの雑誌なのにこの程度の記事しか書けないなんて、人間やめなさい！。車の本のカー・グラフィック（C・G）の方がよっぽどくわしくF1のコンピュータについてはやってるよ！。C・GくらいF1の事載せんなら読んでよね。まったく、ハッカーなんて看板が泣いてるぜ。
あと今月は思わずえびぞってしまった。だってザ・べとハッカー両方に載っちゃうんだうんだもんなぁ！。
（HackerNO. 30088 群馬県　OPTIONステッカー欲しい！　20歳）

■

数カ月前（X68Kの記事が載るよーになった頃）から買って読んでます。もうそろそろもっとまともな内容になってもいいんではないでしょうか。(「X－68000の徹底活用」のことですよ）もっとHackerでしか載せられないよーな記事ってものがあるでしょう。この程度のことなら、Oh!Xでも読んでた方がはるかによく判ります。
（HackerNO. 30089 愛知県　藤原将騎　19歳）

■

INTER

17×550円＝9350円の価値を、はたして私の所に「Hacker」はもたらしただろうか。約1万円を使わせたのです。1万円あればかなり高い専門書も買えるのです。紙質が悪いし100年すれば風化する。私たちに、後に宝になるような本を作ってください。

（HackerNO. 30007 千葉県　マイケル冨岡　16歳）

■

ハッカー創刊号以来誠につまらない本になって来ている。初期の斬新さは何処へいった。他のマニュアル等を見ればわかるような記事は必要なし。こんなくだらない記事を続けていると廃刊も近し。買いたくなる本を作れ。

（HackerNO. 30090 愛媛県　四国のいのしし　40歳）

■

やっぱり価格が高い。500円にしましょう。MSXはもう必要ないのでは……。

（HackerNO. 30091 埼玉県　RAMちゃん　31歳）

■

なんでハッカーは550円もするのにLO〇〇Nよりださい紙、ださい内容なの。プロテクト解析入門なんかやったってわからん奴には一生わかんないよ。もっと思想的なハッカーになってほしいな。まあロ〇インだってソフトハウスよいしょ雑誌だけどね。

（HackerNO. 30092 神奈川県　ハリー・キャラハン　17歳）



以上の方々のご意見は、貴重なアドバイスとして次号以降の参考にさせていただきます。

■

新企画コーナー

全国のハッカー読者に、この店はぜったいにやすくて、いいとか読者すいせんの店の名前、場所などをのせたり、めずらしいものがありまーせーというような店などのせていけないものでしょうか。それには読者の協力が必要となりますけど。

（HackerNO. 30093 埼玉県　近藤邦考　16歳）



この店はぜったいにいいとか、めずらしいものありまーせー（いったいどこの言葉？）というときには、まずきみから情報をくれたまへ。

■

そろそろ88VAに買い換えようと思っているんですが、VAでこんなすごいことができるんだぞぉ一っ、というようなのを載せて欲しい。その内容しだいで買い換えるかやめるか決めたいと思う。

（HackerNO. 30094 富山県　PIPI　17歳）



君は運がいいっ！。まさにそのような企画を始めようと思っていたところである。心して待ちたまへり。

■

毎月少量でいいからモニターやプリンタなどの周辺機器の性能比較を記載して欲しい。

（HackerNO. 30095 大阪府　ニューRタイプ　20歳）



弱ったなぁ。どうしてこっちの考えてることが次々ばれちゃうのかなあ。周辺機器の企画も実は検討中です。具体的なご要望があればまた知らせてくださいね。

■

私は、ハードの初心者のための入門講座をひらいて欲しいです。私はHackerを見ていつも、ハードの回路図を読めたらいいなぁと思っています。私だけではなく、たくさんの人達がこう思っていると思います。こんな私にどうか救いの手を！。

（HackerNO. 30096 埼玉県　KILLING ME WITH YOUR VOICE　19歳）



わかりました。

■

FACE

記事の訂正をお勧めしますコーナー

あのですねー、何回書けばいいんでしょうかねえ？ 11月号と1月号に載ったMAPУД ЭСОФТ ですが、誤植を指摘した文書がまた誤植されてるんですけど。まあ私の文字が汚かった事は認めますが、“MAPУЛЭСОФТ” を“MAP УⅡЗСОФТ” (ここは11月号の時にはちゃんとなっていたのになあ。)

“МАНИФЕСТ” を “MAN ФЕСТ” とは、ひどいなあ、指摘した意味が全くないじゃないですか。しかし今回の文書はワープロで書いた物なので、言い逃れはできまい。〔ちなみにキリール（ロシア）文字はJISコードの2721Hから2771Hまでです。〕それにしても自分の言いたいことが正確に伝わらないというのは悲しいことだなあ。

それから、私の「ロシア語」に関する知識は皆無に等しいのです。ただ、「ロシア文字」が少々読めるのと少々の挨拶を知ってる程度なのです。ではなぜ “МАНИФЕСТ” のことを指摘できたかというと、Hacker誌に「ロシア語らしき物」が書いてあったので、「どういう意味かな？」と、たまたまうちにあった露和辞典で調べてみた、ただそれだけのことなのでした。〔辞書に書いてあった意味は、「宣言書、声明書」とかいう意味でした。〕

話は変わって'87年の春くらいにシャープで「Xファミリーのシンボルマークを選んで応募すると抽選でX680001号機が当たる！」とかいうのがあったのを皆さんご存じですか？あれは結局どうなったんでしょうか、どなたか教えてください。(12／19／'87現在)

P. S. 1 ここで一つ言葉の定義をしたいと思います。≫「くそゲ」→「くそゲーム」の略。意味：ど〜しよ〜もねえはじめて5分もしないうちに一気にやる気が失せるゲームのこと。また買った人が「なんで俺がこんなくそゲ買っちまったんだろうか」と、自己嫌悪に陥ってしまうようなゲームのことをいう。例：ミスターバ○プ、ち○ちま、タ○チ、女神○生、他多数。もし皆さんのご友人に見事「くそゲ」を買い当てた方がおられましたら、大笑いしてあげましょう。

P. S. 2 あ〜〜このソフトは魔力によって守られている。4800円出して新しいのを買ってくれたまえ。

(HackerNO. 30034 神奈川県 “MAPУЛЭСОФТ”)



この原稿を書いている途中で地震がありました。しかし今回は誤植はないはずです。ところで「 “MAPУЛЭСОФТ” 」のほうはどういう意味なんでしょう？

■

PCエンジン爆破計画！？の全体の見取図ですが、“AV アダプター” を “AC アダプター” に、そしてRFコンバーター部拡大図のビデオ出力とオーディオ出力が逆です。(たしかめました)終わり。それから聖女伝説のコマンドを出すリストにBUGがある。

(HackerNO. 30097 奈良県 SKB. 歳)



ごめんなさい。1月号にもいろいろと誤植があったようです。今後チェックはいっそう厳しくしていきますので、どうか怒らないでHackerを読み続けてくださいね。

FREE VIEW



Hacker No.30027
愛知県 DER TELEFON ANRUF

面白かった記事

読んでためになった記事、楽しかった記事のタイトルを書いてください。

面白くなかった記事

読んだけど、面白くなかった記事のタイトルを書いてください。

読まなかった記事

読もうという気が起きなかった記事のタイトルを書いてください。

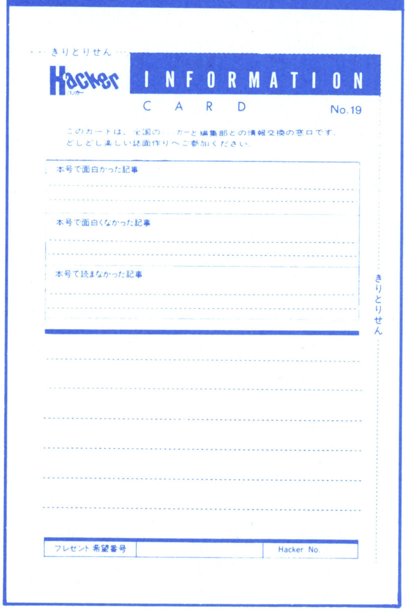
これが言いたい!コーナー

Hacker 編集部はもちろん、ハードやソフトのメーカーへのお誉めの言葉や不満の声を募集します。

今月のおたく自慢コーナー

好評おたく自慢のコーナー。自分のことじゃなくてもいいよ、友だちの「おたく」ぶりも教えてください。

INTERFACEへのお便りは、差込みのハガキを利用してください。ハガキに書ききれなければ封書でどうぞ。そのときも必ずハガキに必要事項を書き込んで同封するようお願いします。


・・・きりとりせん・・・

Hacker

INFORMATION CARD No.19

このカードは、全国の[illegible]カーと編集部との情報交換の窓口です。どしどし楽しい誌面作りへご参加ください。

本号で面白かった記事

本号で面白くなかった記事

本号で読まなかった記事

きりとりせん

プレゼント希望番号		Hacker No.

Hacker に掲載の記事についての文句はこちらへどうぞ。

新企画コーナー

記事にしてほしい企画、記事になるわきゃないけどこういうのがあったらおっかしーのになぁ、といった内容もお待ちしております。

今月のテーマコーナー

「88年・春の新製品予想!」

ラップトップの98互換機の登場で幕を開けた88年の新機種商戦のゆくえを、春の新様種発表の前に大予想してください。編集部の予想では、NECがエプソンPC286Lの〝逆コンパチ〟を出してくるのでは??、との声が上がっています。またラップトップの〝次のトレンド〟は何か、TRONの普及版の機種はいつどんな形で登場するか、等、大胆な予想をお待ちしています。

その他

イラスト、ポエム、なんでもとりあえず受け付けます。

Hackerはおたよりを待ってます。







各コーナー宛のお便りは、コーナー名を明記してください。

今月の UMEGUSA

一見地味なページだが、実は今月もUMEGUSAは目立ってしまった。当初の締切から遅れること2週間。ついに入稿が堂々の最下位になってしまった。しかもブッちぎりの遅さ。いよいよ連載打ち切りか？

UMEGUSAも読者人気投票の一等賞をもらいたい!

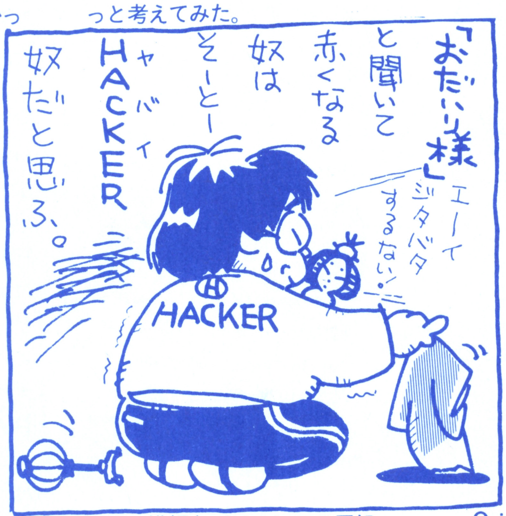
それにしても、こんなにライターにプレッシャーをかける雑誌はないのではないか。他でもない、インターフェイスのページで、いつのまにか“面白かった記事・面白くなかった記事読者人気投票”がレギュラーになってしまったことだ。面白かった記事に選ばれれば、ライターとしてこれに過ぎる喜びはないだろう。しかし、必死こいて書いた記事が、面白くなかった記事ベスト5に入ってしまったときの落ち込みは、いかばかりのものか。私など想像しただけで怖くてキ×タマにシワが寄ってしまう。私は面識がないのだが、ワースト常連の“くじけるな MSX”氏や“はなこさんのデジタルアラモード”嬢などは何が嬉しくて本誌に連載を続けているのだろうか。理解を絶する健筆である。もっとも、面白い方にも面白くない方にもぜったいに入らない（だって、誰も読んでくれないんだもの）この UMEGSA よりは、はるかに偉いと思うけど……。

ところで、編集部に聞きたいのだが、もし UMEGUSA が人気のある方のベスト5に入ったら、原稿料が上がるのだろうか。そうだとしたら……。南紀白浜氏等、ベスト5常連に告ぐ。つまんない原稿を入れないと、いつ母親の墓が荒らされるか、わかったもんじゃないぜ。ふふふ。

地に堕ちたイメージ パソコンマニアは、双羽黒を超えられるか?

驚くべきことに、パソコンマニアと聞くと、世の中のほとんどの人がまず双羽黒のノッペリとした顔を思い浮かべるという。双羽黒のパソコン好きは有名であった。それゆえにパソコンマニア一般の印象は、例の引退騒ぎで、イッキに地に堕ちてしまったといえる。

これでは、イカン。パソコンマニアのイメージを回復するために、我我はいま何をするべきなのか。ちょっと考えてみた。



(1)強い横綱をパソコンマニアに

手っ取り早いイメージ回復なら、やはりイメージのいい横綱千代の富士あたりにマニアになってもらうのが一番だ。まず、ハードを九重部屋に送りつけ、パソコンの楽しさをコンコンと説く。その後、本誌を毎号贈る。それでもダメなら、『天使たちの午後』を贈って落とすしかない。

(2)双羽黒を更正させる

双羽黒がまた世に認められるようになれば、話はカンタンだ。生後間もないハックにはわるいが、本誌はぜひとも双羽黒をマスコットとして採用してほしい。いい職さえあれば、彼もそこそこやるんじゃないか？

(3)マニアが揃ってチャンコを食べる

双羽黒はチャンコ鍋が元で角界を去った。そこで、マニアもチャンコ鍋が食べられるという事実を世に示す必要があるだろう。マニアはみんなでチャンコ鍋を食べにゆくこと！

(4)パソコンマニアから横綱を出す

マニアの中から強い横綱を出すというのも一策。急がれるのは「パソコンマニア相撲大会」の開催。そこで逸材を発掘し、角界に送るのだ。

長岡雲国斎先生の人生相談が唐突にはじまる

Q：うちの父は飼い猫の股間にくにくに〜と“電気あんま”をかけます。父の変態癖を直すにはどうしたらいい？（神奈川／セニョリータ）

A：ワシはうちの猫にくにくに〜と“電気あんま”をかけられて悦んでおる。父君は変態ではないと思うが。

Q：空の上には何があるのですか？（山形／ SS）

A：ソラの上はシドだ。古典だな。

斜見重彦VS泉浅人 前衛対談。題して、H・A・C・Kの人気

司会　ハックが読者の間で、人気を呼んでいるそうです。お二人のご意見は、いかがなもので……。

斜見　人気？　それはホントか？

泉　ええ。カワイイという声が圧倒的らしいですよ。

斜　カワイイ！　たしかに見方によってはカワイくもあるが……。

泉　ふさふさの毛がいいなあ。触ったら、キモちよさそうで。爪を立てられたら、ちょっと痛そうだけど。

斜　（赤面して）泉クン。言葉を慎みたまえ。本誌はポルノ誌じゃないぞ。

泉　は？　何のことですか？

斜　だから、ファックの話だろう？

泉　……。

司　今月も不毛な対談でした。実に。

Hacker ハッカー 編集会議

参加メンバー
新人・ナカイド
天安門くみこ嬢
コーディネーター兼山
シニアあけみ
チーフふくしま

これからのハッカーは変わります！ってことで、今回は様変わりに伴う編集部の人間交代の裏話と、今後のハッカーの展開についてのオハナシです。

天安門、故郷に帰る

フクシマ(以下F)：今回はちょっと残念な報告をしなければならない。なんと、次号から天安門嬢が編集に参加できなくなる……のだ。

天安門(以下天)：この忙しい時期に本当に申し訳ないのだけれど、どうしても故郷に帰らなければならない事情ができてしまって……。ご迷惑をかけてすみません。



ナカイド(以下N)：あのぉ、板門店さん、……。

かねやま（以下K)：おっおっおまえ、なにを危ないこと言ってるんだ。

N：すみません、あの天安門さんの故郷って、どこですか。

あけみ（以下あ)：無国籍編集者・天安門の国籍は不明……。ただ東洋系の顔立ちをしているのは確かネ。

F：それじゃあまるでゴルゴ13だよ。

天：失礼ね、でも教えてあげない。ある東北地方の一寒村とだけ、参考までにのべておこう。

N：板門店さんは中国帰国子女だったんじゃ……。

K：おまえはもうしゃべるな！。

F：こんな新人が入ってきたんじゃ、ハッカーの行く末も不安だな……。

あ：それはそうとナカイド氏、君は初登場なんだから、自己紹介しなけりゃだめよ。

N：はい。実は僕はあけみシニアの後輩でして、「割り勘制度」を今に残すことで有名なとある私立大学を昨春卒業し、1年間流浪生活をしていたら行きついた先がこの、ハッカー編集部だったというわけで、これも天命と思って諦めています。ちなみに僕の兄はRCサクセションのギタリストです。

K：嘘をつけ、嘘を！

F：この新人は虚言癖があるようなので注意が必要だな。

N：……とにかく身を粉にして働きますのでよろしくお願いします。

天：ところでナカイド君、パソコンの腕前の方はどんなものなの？

N：うっ、それを言われると辛いものが……。

K：ライターのS氏が、今回は通信で入れた原稿を3回もアップロードしなおさなけりゃならなかった、ってぼやいていたぞ。

N：でもそれをいうなら、締切の明くる日の朝6時まで原稿を入れなかった編集長の後輩のライター某に最後までつきあって徹夜したのは誰なのかも、しっかり把握しておいて欲しいな……。

F：と、とにかく、心強い新人が入ったところで次号からのハッカーの新展開について話し合おうじゃないか。

一同：そうしましょう。



新生ハッカーはどうなる

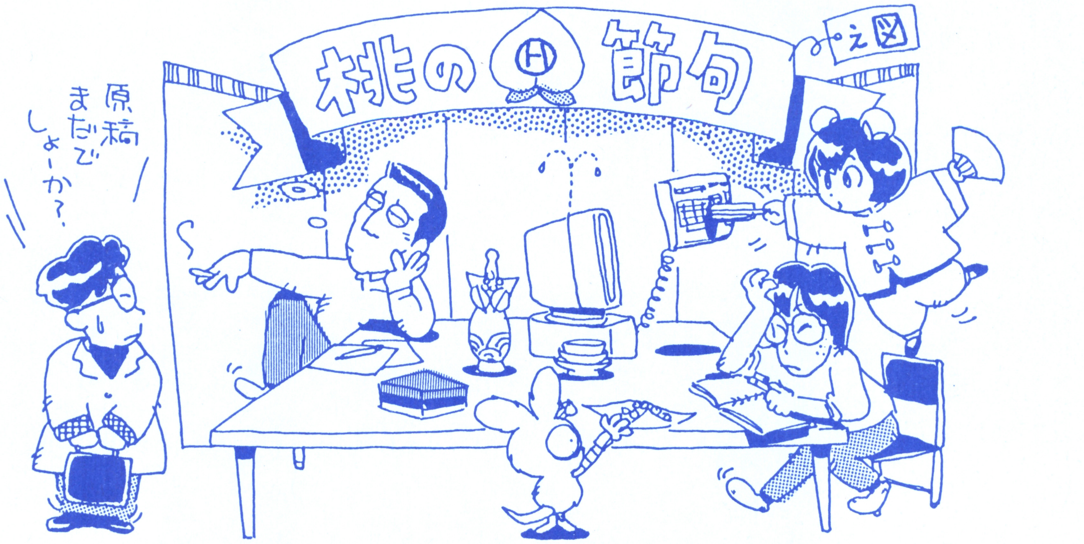
F：まず、ハッカーはただのパソコン雑誌ではなくなる！
N：そりゃあ、お金はとりますよね、普通。
一同：…………
F：まあいい、こいつはほっといて話



を進めるぞ。まずまちがいないのは、これからコンピュータ社会が成熟して行くにつれて、パソコンはもっと身近なものになる。それはソフトだけでなく、ハードもそうだし、環境もそうだ。
K：中古のマシンでも良いものが結構安かったりするしね。
天：そのかわり生存競争はもっと厳しくなるわよね。
N：僕、2年で3回もワープロを買い換えました……。
あ：こういう事が無いようにするには、使う側が物を見る目を養うことと、正確な情報が必要よね。
F：パソコンが一部のマニアだけの物では無くなる日はもうすぐそこだ。
天：でもマニアの人が培ってきたノウハウは、一般のユーザーにも興味深いのじゃないかしら。
F：さすが天安門、鋭いゾ。これは故郷に帰すのが惜しくなってきた。
あ：ということは、これからのハッカーはマニアと一般ユーザーの架け橋となる雑誌を目指すという事ね。
K：たとえていうなら、この新人と天安門君が同レベルでのっかれる土俵を作ろうというわけだ。
天：わたしそんなにマニアじゃないわ。
N：なるほど、日中友好というわけですね。
K：こいつはまだ何か勘違いしている。
F：そこでハッカーは4月から、広く一般ユーザーにも読まれるような幅の広さと、マニアにも満足できる奥深い内容を兼ね備えた、パソコン情報誌に生まれ変わるのだ！。
天：一般の情報誌にもけっこうパソコン情報が載るようになってきているし、そういう雑誌の記事は素人の視点からで面白いんだけれど、ちょっと物足りない。でもパソコン専門誌のノリはちょっと普通の人にはついて行けないも



のがある。だからその両方を狙って、売上部数も一挙に2倍！、いや10倍、ってところね。
F：わはははは、そうなのだ。
K：そんなにうまくいくかな
あ：でもあたしたちみたいに女の子でもパソコン触ってみたいとか、通信やってみたい、っていう子は多いのよ。でも今のパソコン雑誌はちょっと素直に手に取るのは抵抗があると思うの。だから、女の子にも読まれたかったら、おしゃれにならなきゃだめね。
K：雑誌までがオタクじゃまずいというわけだな。
F：というわけで、次号からはハッカーはぐっとおしゃれになります。期待して発売を待っててちょうだい！



Hacker 愛読者プレゼント



1.ウィザードリィ・シナリオ3#
X1turbo版(1名)



2.ムービングスクール&スタジオ・カット
FM-7版/FM-77版/PC88版/PC98版/MZ2500版/X1turbo版(セットで各1名)



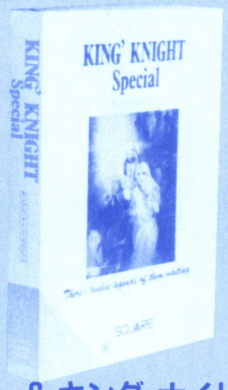
3.EXPERT88
PC-8801mkII・sr版(1名)



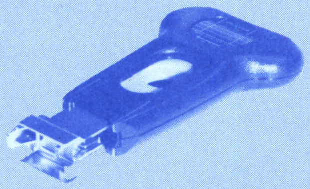
4.EXPERT FM
3.5インチ版(1名)



5.ファミコン改造マニュアルVol.2
(1名)



6.キング・ナイト・スペシャル
X1版(1名)



7.ICエクストラクター
(1名)



8.ポストカード・セット
4枚組(10名)

応募規定:本誌綴じ込みの愛読者カードに希望する景品の番号を書いて応募してください。必ず第1希望、第2希望を書いてください。応募者多数の場合は抽選のうえ、上記の景品を贈呈致します。当選者の発表は、景品の発送をもってかえさせていただきます。
宛　　先:〒101 東京都千代田区神田神保町1 8
日本文芸社「Hacker」編集部
締　　切:昭和63年2月末日(消印有効)
景品発送:昭和63年3月下旬

Hacker バックナンバーのお知らせ

『Hacker』のバックナンバー（1,2号は売り切れました）をご希望の方は，お近くの書店にお申し込みただくか，送料350円を添えて，現金書留か定額小為替で下記までお申し込みください．
注：必ず，現金書留または定額小為替でお申し込みください．普通封筒に直接現金を入れますと，郵便法違反になります．
あて先：〒101 東京都千代田区神田神保町1-8
株式会社日本文芸社『Hacker』編集部
03-294-8931～6　振替口座　東京(8)73081

3号　1986/11
特集☆今再びのコピーツール大特集● XI, FM,MSX 編一挙に公開
■アメリカ・ファミコンと台湾・ゼガ解剖所見
■最新ディスプレイ■88改造／録兵衛／ニッコーシ・FMシンセサイザー・ボード■プログラマー・タイプ別徹底研究■台湾ルポ
■ダメ！ソフト　LOST POWER／FIVE SWEET DREAMS／リ・バース■考古学 MZ-80K

4号　1986/12
特集☆風変わりコピーツール● NEW TYPEX-I
●プロメシア88● RATS&STARFM ● MSXまる秘コピーテクニック
特集☆アミューズメント・ショー・レポート
■最新ディスク・ドライブ■ PC-9801ショート・ショートユーティリティ■ファミコン機能強化／
機能ジョイスティックノ紹介
▲考古学　ベーシックマスター

5号　1987/1
特集☆コピーツールの徹底的活用法●アインシュタイン＋聖善説＆まむしの執念● PC-88用ピ-ピンクアナライザー製作
■レイダース対ハッカーの新春超過激座談会
▲だめ！お薦めソフト　MOON Child／177／ウッディーポコ／グーニーズ／未来
▲がんばれ88 ロスト・パワー／GAMMA5／マカダム
▲ゲーム改造　ザサドゥ・シナリオII／XYLOS／ハイランドII／THEXDER
▲なつかしフソト　システムソフト
▲考古学　ATARI400／800

6号　1987/2
特集☆あぶなーいソフトズバリ！解答集
特集☆なつかしソフト '86年度回顧録
■『ディスクハッカー』と任天堂のアツーい戦い■レイダース対ハッカーの超過激対談■韓国パソコン事情■ファミコン改造

7号　1987/3
特集☆任天堂 VS ハッカーズ
■ゲームプログラマー座談会「おもしろいゲームはこうやって作るのだ！」
▲考古学　ORANGE

8号　1987/4
特集☆ドラゴングエストII全マップ
特集☆筑波高エネ研『ハッカー事件』
特集☆ビットパソコンの逆襲
■ MSXプロテクトキラーの作り方■これが噂の香港電脳事件▲考古学　PET2001

9号　1987/5
特集☆ドラゴングエストII解析 Part2
■アミューズメント・エキスポ・レポート
■覆面座談会「プログラマーはつらいョ」■ MSX PSGの徹底的活用法入門
▲考古学　PC-8801

10号　1987/6
■ PC-9801用Z-80アドオンボードの製作
■スーパーアプリケット■98用 VCOPY ■ RAMディスクとキャッシュ・ディスク■ FM-7ジョイスティックの製作
▲考古学　TRS-8801model I

11号　1987/7
特集☆通信はパソコンを救う⁉●マスターネットと NIFTY Serve ●モデム・カタログ■ダグ・カールストン　インタビュー■ JETのファイルを一太郎の文書ファイルに変換する JET→MS-DOSコンバータ■ハードディスクを安く作る■ MAX PSGエディタープログラム全LIST■基礎からのマシン語講座
▲考古学　ぴゅう太

12号　1987/8
特集I☆16bit　ホビーパソコンのパワーをさぐる● PC88VA/X86000/Apple II GS/Amige
特集2☆これからはじめるパソコン通信●ネットワーク　いまから入るならどこがいいか？●草の根ネット　ランダムアクセス● PC-VANインサイドレポート／MSXで通信しよう／間違いだらけのモデム選び／モデム・オール・ザ・大カタロク　VOL.2
■ TURBO　C日本上陸■ PC-8801FR/MRに N-BASIC　モードスイッチをつける■ PC-98用Z-80アドオンボードの製作■ハードディスクを便利に使う■ ICEなってナンダ！
▲考古学　シンクレア ZX81

13号　1981/9
特集☆ハッカー宣言　インタビュー：坂村健／宮崎範義／須藤慎一　●ハッカー図書館
■低価格Cコンバイラ戦争■これが MSXの最終兵器だ！■ PC-88VAの解析■ X68000, BASIC
■ビデオ取り込みボードの設計■パターン・エディタシステム『RES　88』の製作■ N-88BASICを拡張する JADE JSC試用記■ MS-DOS上で CP/M80, PC/M86を実行する総合ソフト『BRIDGE』■ HACK FILE

14号　1987/10
ハッカーが来た！　特集☆コピーツールのニューフェース　● MSXバックアップテクニック　●キャラクター改造　● dBASE IIIハッカー的活用とプログラミングのコツ
■ X68000の徹底活用　■ IPL解析入門講座　■ MZユーザーになった日　■ゲームフリークのスーパー改造マニュアル　■復活なつかしソフト　■ PC-9801ショートショートユーティリティ　■がんばれ88
▲はなこさんのデジタルアラモード

15号　1987/11
特集☆報道！ファミコン論争　ソフトシェアウォーズ　'87 DATA SHOW リポート
コミケ探検記　あぶないゲームソフト
● MSXで高速3Dゲームを作ってしまうゾ講座　●ワープロソフトのハッキング・ノウハウ　■ XI turboでオアシス文書ディスクをコピーする　■基礎の基礎からの88マシン語　■ PC-9801MS-DOS便利編　■ X68000ファンクションコールについて　▲はなこさんのデジタルアラモード　■88プロテクト自由自在

16号　1987/12
特集☆ N.Y.マンハッタンゲームマップ
TOKYOアミューズメントマシンショー
■ダメ＆お薦めソフトスペシャル　■ MSXディレクトリ・リフレッシュツール　■ MSX2でRPGを作ってしまうゾ講座■ FMスーパー改造マニュアル　■ X68000ファンクションコールと IOCS　■がんばれ88　■ X1.CZ-8FB01の2DD対応化　■ワープロソフト活用テクニック　▲ファンクションキー定義変更プログラム
●秋葉原学園マンガ・ハッキングハッカーズ

17号　1988/1
特集☆ F1コンピュータレーシングの全貌！
Hackingレーシングゲーム　あぶないゲームソフト正月スペシャル！
■問答無用ソフト御意見番　■ X68000の徹底活用　■ PC-エンジン爆破計画　■パソコン活用テクノロジー　■88マシン語講座

18号　1988／2
特集☆HACKSTORY特集☆ジョージ・ツァッカスのCGWORLD■なるほど・ザ・ゲーム■パソコン活用テクノロジー　●秋葉原学園ハッキング・ハッカーズ▲はなこさんのデジタルル・ア・ラ・モード

1986年　1号／2号は，品切れとなりましたので，ご了承下さい。　編集部

編・集・後・記

３月号の表紙撮影は、毎号お世話になっているカメラマンＫ氏のスタジオで行いました。彼のスタジオは、いつ伺っても楽しいオブジェやガラクタでいっぱいで、ちょうどスピルバーグの映画に出てくるSF好きな主人公の部屋みたいです。「ハック・ストーリー」は、空想冒険カメラマンＫ氏とリリカルスタイリストＫ、それにスーパーマンガ師Ｋの、3Kトリオによる SF超大作でありました。今月をもってこのシリーズが終了するのは残念です。お疲れさまでした。

去年より、パソコン・ユーザーのための誌面作りを検討しておりましたが、来月号より大幅な誌面刷新を行うことを決定いたしました。

システムアップの工夫講座や新製品の使い勝手チェック、そしてパソコン買物学、中古情報など、ビギナーからマニアまで、パソコンからワープロまでと、ユーザーにとってより実用性の高い、トレンド情報誌に生まれ変わります。創刊から現在まで、ハッカー誌を愛読していただいた読者はもちろんのこと、ひろくパソコンを楽しむユーザーにも親しまれる雑誌として、誌面作りを行って行きたいと考えます。よろしくお願いいたします。

今回の誌面刷新により、一部の連載記事及びコーナーが今月をもって終了となります点は、お詫びと共にご了承をいただきたいと存じます。

（編集長Ｆ）

■

業界人御用達の「情報デスク」（ちなみにこれは本です）に、新しくハッカーという言葉が入っていました。88年版のこれによれば、しっかりと「ハッカーとはパソコンマニア少年である」と書かれてあります。結構おもしろいことが書いてあるので暇なハッカー君は本屋で立ち読みしてみて下さい。

（ち）

■

からだがうずくまるクッションをもらったので、動けません。

（木）

■

この頃面白い音楽が無いなぁー、と思っているのは私だけではないようで、友達に会うたびに、「ねえ、最近なに聞いてる？」、と聞いたり聞かれたりするのが挨拶がわりになっているような気がします。ところで、この本の読者の方々はどのような音楽を愛好なさっておられるのでしょう？。

個人的な趣味を言わせてもらうと、私はいわゆる〝えれくとろにくす〟を駆使したようなシンセ音は嫌いです。歌にせよ、楽器の音にせよ、無骨な位の粗削りな（山川健一風に言うと〝初期衝動〟を呼び起こす）音楽が一番心和みます。たとえば初期のストーンズとか………。しかし、考えてみれば、ブライアン・ジョーンズにしたって、はたまたジョン・レノンにしたところで、初めは電気音のもたらす「新鮮な衝撃」に魅せられて、音楽を始めたに違いないのです。

何を言いたいのかというと、今の私たちにとって、既に「エレキ」の音が懐かしいものとして感じられるようになったのと同じように、いつか「コンピューター」というものが、「無機的」とか「非人間的」という紋きり形の形容から自由になって、私たちの五官にしっくりくるような、そういう時代がくるのかもしれない……。

ストーンズの初期のLPを聴いているうちに、ふと、そんなことを思ったのでした。皆さんの考えも聞かせて下さい。今月からスタッフになりました、よろしく。

（秋）

■

今年のハッカーは変わる！、といいながらもその変革に関われそうにもありません。ちょいと他の業務が忙しくて………スミマセン。今後はあたしの後輩・仲井戸をよろしく！！

（あ）

4月号 3月19日 発売です。

Hacker
NO.19
1988年3月3日発行
定価550円
（送料350円）

発行所
株式会社　日本文芸社

発行人　阿部林一郎
編集人　松坂　邦義

S T A F F

Editor-in-Chief	福嶋　敦
Senior Editor	小林あけみ
Editor	仲井戸秋生
Design & Layout	Super Support
Illustration	牧野コウジ
	木村春美
Cover Photograph	木村卓也
Style Coodinator	神田知香
Editorial Effort	萩原　暁
Editorial Agency	㈱メディスコ・ジャパン

宣伝広告　㈱ハッカー
写植組版　㈱福田工芸
印刷製本　㈱図書印刷

THANKS TO READERS



Hackerは、おたより待ってます。

郵便はがき

料金受取人払

101

神田局承認
3294

差出有効期間
昭和63年7月
17日まで

（受取人）

東京都千代田区
神田神保町1-8
日本文芸社
Hacker（ハッカー）編集部 行

ご氏名	フリガナ		男・女　歳
ご住所	(〒　　)	☎　(　　)	
ご職業		勤務先または学校名	
ご使用の機種名	メーカー	機種名	
パソコンをどのようなことに使用しますか	A. ゲーム　B. ワープロ　C. データベース　D. パソコン通信　E. コンピューター・グラフィックス　F. 作曲　G. 学習、研究　H. ビジネス　I. その他（　　）		
本誌をどこでお買い求めになりましたか	A. 書店　B. マイコン・ショップ		
主に購読しているパソコン誌名		主に購読している新聞・雑誌名	

●このハガキで寄せられたご意見やご感想はHACKERSと編集者のインターフェイス欄に掲載させていただく場合があります。匿名ご希望の方はこの欄にご記入ください。匿名、もしくはペンネーム〔　　〕

きりとりせん

Hacker ハッカー

INFORMATION CARD

No.19

このカードは、全国のハッカーと編集部との情報交換の窓口です。
どしどし楽しい誌面作りへご参加ください。

本号で面白かった記事
本号で面白くなかった記事
本号で読まなかった記事

プレゼント希望番号		Hacker No.

きりとりせん



⇦ 目次のタイトルで記入してください。

⇦ 目次のタイトルで記入してください。

⇦ 目次のタイトルで記入してください。

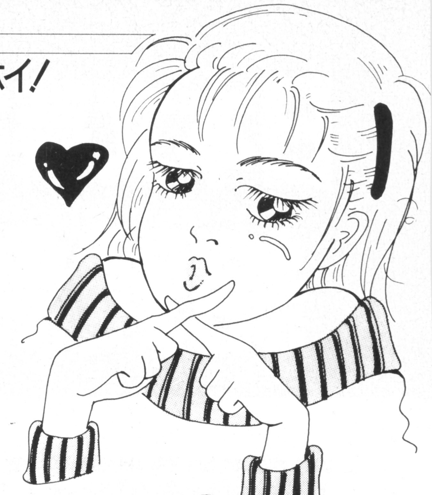
⇦ Hacker 編集部、インターフェイスへのメッセージ。
メッセージ No.を必ず記入してください。

ハガキ以外での投稿の場合は、ハガキに必要事項を記入し、同封してください。

成績が良くたって、バナナボーイじゃホンダラッタホイホイ!

Let's KUBIRATION

曇り時々晴れ。バナナ時々マツタケ。
うーん、じれったいなあ。
男のコって、
そんなことは
気にしないのですか。
女のコにはとっても
気になる大事な
問題なんです。



女のコは皆、仮性ホーケー!

ハッキリ言って、私たち女のコは、ほとんど皆な仮性包茎です。普段はしっかり、クリちゃんは皮を被っているんですよ。もし、皮がなかったら、パンティの布地がちょっとこすれただけで、ピクンと感じちゃって、たーいへんでしょうね。で、そのうち、刺激に馴れてしまって、ちょっとやそっとでは感じなくなっちゃうかもネ。

と、ここで女のコは考えちゃうわけなんです。

(皮を被った男のコって私たちと同じように、刺激に馴れてないから、ビンビンに感じちゃって、ロマンチックな雰囲気の中で結ばれても、アッという間に、ジ・エンドになっちゃうんじゃないかなぁ。そうなったら、私、イヤだなぁ……)

これって、ホント、切実な問題なんです。結ばれてからそうなっちゃったのなら(経験が少ないのだから)許せるけど、男のコに喜んでもらおうと、一大勇気を出して、撫でたりキスしたりした時、それだけで、ジ・エンドになったりしたら、私たちが何かいけないことをしてしまったようで、悲しくて泣いちゃうかもしれません。



●やさしそうな先生がたですね

ピンク色はカワイイけれど…

だから、うーん…あっちこっちで遊んだりして鍛えては欲しくないけど、私たち女のコが安心して♡を任せられる男のコであって欲しいのです。

ピンク色はカワイイけれど、ちょっと男らしさとか頼もしさとかに欠ける…ちょっとキツめのひと言かな?

獲得

女子大生ライター、倉持 唯の「女のコだって、そこが知りたい!」レポート

でも、コレって、レズビアンや男のコなら誰でもいいっていう女のコじゃない限り、皆な思ってる本心じゃないかしら……。

そんなワケで、世の中にはホーケー手術なるものがあって、わりと多くの男のコが、人知れず秘密裏に(キャッ♡スパイみたい)手術してると聞いて、初めは「ヤダァ、ウソー」だったけどよォく考えると「ウン、それはひょっとして正解かもしンないね」となり、ついには「どんな風に手術するンだろう」と、とうとう病院に押しかけてしまったのです。

ところは東京、高田馬場から西武新宿線に乗って約5分、3つ目の新井薬師。テック形成外科がここにあります。**ここは電話による性の悩みQ&Aなど、バナナボーイ君の味方!で有名なんです。☎03(388)1371 H係**

駅からは歩いて1分。打ちっ放しのコンクリート壁の小さいけれど、イマっぽいビルの3Fです。まるで病院っていう感じがなくて、ホントに『人知れず』なんですよ(看板もちっちゃくて見落しそう)。



▶藤沢孝一郎先生

たったの10分間で大変身!

担当医の藤沢孝一郎先生は37歳。慈恵医科大学卒業の医学博士…と言えば何かイカメシイ感じがしますが、実際は全然違って、スポーツマンタイプのお兄様(というよりは兄貴!かな)といった感じ。何でも相談にのってくれそうな包擁力があって、ご趣味は?と思わずお見合いしそうになるのをこらえて、手術の様子をうかがいました。

●

①大事な部分を消毒する。毛はそりません。
②局部麻酔をする。
③余分な皮を器具で固定する。
④レーザーメスでその皮を焼き切り取る。血は一滴も出ません。

「それだけですか?」
「ハイ。縫うこともありますがそれは膨張率の大きな人ですね。糸は自然に消えるので抜糸の必要もありません」
「あのォ、膨張率ってつまり、普通の時とボッキした時の大きさの違い?」
「その通り。よくご存知ですね」(笑)
オドロキ! モモの木サンショの木!! (ちょっと古いギャグだったかな)

それにしてもホント簡単な手術。時間にして約10分。通院する必要もないし、これは快挙!ですね。

レッツ、くびレーション!

10分間でバナナボーイにサヨナラ。こんなスグレ技にイマっぽいネーミングは何かないかと、考えて考えて…、KUBIRATION(クビレーション)!

男らしい『くびれ』を獲得するための手術(オペレーション)だから、くびレーション!

イザ、という時の頼もしい、男のコの味方といったところでしょうか。

●テック形成外科　東京都中野区上高田3-40-2　☎03(388)1371　診療時間 AM10:00~PM6:00　休診日 毎週木曜日・祭日(土、日は診療)

LONG BEST SELLER

超ロングロングベストセラー

最強のバックアッププログラム"ベビーメーカー"

BABY MAKER

Version II

購入したソフトにプロテクトがかかっていて、バックアップがとれないときに効果を発揮するベビーメーカー。発売以来、売上ランキングNo.1を誇る実力派です。



■PC-9801/E/F/M/U用 (PC-9801VM2、PC-9801VM21 PC-9801VX2でも使用できます)

●最強のアルゴリズムを使用し、オートモードでほとんどのソフトがバックアップできます。

●μPD765以外のFDCで作られたプロテクトもパラメータディスクでサポートし、オートモードと合わせるとバックアップできる確率は99%以上です。

●多彩な画面表示モードを持っており、強力なディスクアナライザーとしても使用できます。

●ドライブは、1～4まで自由に指定できますので、2HD↔8インチ、2DD↔3.5インチの変換もできます。

5″(2DD)版	SK-8265	￥14,800	5″(2HD)版	SK-8268	￥14,800
8″ 版	SK-8266	￥14,800	3.5″(2DD)版	SK-8269	￥14,800

```
-[ TRACK STATUS ]-
TRACK | RESULT    MODE      N  SC G  D   CONTENTS
 30   | ANALYZED DOUBLE    02 08 65 40
 31   | ANALYZED DOUBLE    02 08 39 00
 32   | ANALYZED DOUBLE    02 08 29 40
 33   | ANALYZED DOUBLE    02 08 5B 00
 34   | ANALYZED DOUBLE    02 08 C9 40
 35   | ANALYZED DOUBLE    02 08 33 00
 36   | ANALYZED UNFORMAT
 37   | ANALYZED UNFORMAT
 38   | ANALYZED DOUBLE    05 01 FF 40   2ｼｭｳ
 39   | ANALYZED UNFORMAT
 40   | ANALYZED DOUBLE    00 0A 31 00   ｲﾒｰｼﾞ MDAM  CRC1  etc.
 41   | ANALYZED DOUBLE    00 0A 65 00   ｲﾒｰｼﾞ MDAM  CRC1  etc.
 42   | ANALYZED DOUBLE    04 02 C2 00   OVER  CRC1
 43   | ANALYZED DOUBLE    04 02 C3 00   OVER  CRC1
 44   | ANALYZED DOUBLE    04 02 C3 00   OVER  CRC1
 45   | ANALYZED DOUBLE    00 07 51 00   ｲﾒｰｼﾞ CRC1  SAME

  BABY MAKER 98
 ( 2DD ) Ver 2.00
Copyright (C)1985
 BY MICOM SYSTEM

-[ PARAMETERS ]-
TRACK NO.[  46 ]
MODE [ DOUBLE  ]
 N        [ 04H ]
 SC       [ 02H ]
 GPL      [ A9H ]
 DATA     [ 00H ]

TYPE [  OVER   ]
FDC  [         ]
DRIVE  2
 [ INTERNAL ]

-[ COMMAND ]-
 BACKUP     ---[1]   STATUS CLEAR   --- 4
 ANALYZE    --- 2    OPTIONS        --- 5
 UNFORMAT   --- 3                         INPUT No.

START TR.[  30 ]
E N D TR.[ 167 ]
INC   TR.[   1 ]
```

```
-[ ID ANALYZE ]-
Sector |    01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16
 C     |    05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05
 H     |    00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 R     |    01 0E 02 0F 03 10 04 11 05 12 06 13 07 14 08 15
 N     |    01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
TIME   | 02 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05
STATUS |    00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
DATA   |    40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40
Sector |    17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
 C     |    05 05 05 05 05 05 05 05 05 05
 H     |    00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 R     |    09 16 0A 17 0B 18 0C 19 0D 1A
 N     |    01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
TIME   |    05 05 05 05 05 05 05 05 05 0D
STATUS |    00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
DATA   |    40 40 40 40 40 40 40 40 40 40

  BABY MAKER 98
 ( 2HD ) Ver 2.01
Copyright (C)1985
 BY MICOM SYSTEM

-[ PARAMETERS ]-
TRACK NO.[  10 ]
MODE [ DOUBLE  ]
 N        [ 01H ]
 SC       [ 1AH ]
 GPL      [ 36H ]
 DATA     [ 40H ]

TYPE [ SIMPLE ]
FDC  [        ]
DRIVE  1
 [ INTERNAL ]

-[ COMMAND ]-
 BACKUP·    ---[1]   STATUS CLEAR   --- 4
 ANALYZE    --- 2    OPTIONS        --- 5
 UNFORMAT   --- 3                         INPUT No.

START TR.[  10 ]
E N D TR.[  10 ]
INC   TR.[   1 ]
```

```
-[ READ DATA ]-
ADDR | 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0A 0B 0C 0D 0E 0F
0730 | 11 80 75 04 40 F6 45 04 40 75 07 E8 AB 02 22 E4
0740 | 75 AF 59 89 4F 18 51 E8 EB 00 23 F6 74 17 56 57
0750 | 8D 7C 15 8D 77 15 B9 05 00 FC F3 A4 5F 5E E8 E8
0760 | 00 23 F6 75 E9 59 E9 29 FF E8 62 00 F6 45 04 01
0770 | 75 10 E8 D9 00 22 E4 75 46 F6 45 04 04 74 03 83
0780 | C2 18 B4 47 8B F2 8B 5E 08 8B 4E 0A 3B 5C 02 77
0790 | 2E 22 C9 74 2A 3A 4C 04 77 25 3A 6C 06 77 20 80
07A0 | 7E 01 06 74 17 23 DB 75 05 80 F9 03 74 0A 3B 5C
07B0 | 0C 75 09 3A 6C 06 75 04 80 65 04 EE E8 1F 06 C3
07C0 | E8 0B 00 E8 88 00 C3 E8 04 00 E8 2F 07 C3 B2 14
07D0 | FE C8 F6 E2 8B 3E 08 05 03 F8 EB 03 8B 7F 02 8B
07E0 | 6D 08 8A 65 01 80 E4 F0 32 C0 F6 45 04 01 74 05
07F0 | 8A 45 04 24 04 8B 36 0E 05 3B 04 74 05 83 C6 18
0800 | EB F7 8B 56 12 1E 33 C0 8E D8 89 16 62 05 1F 8B
0810 | D6 C3 57 32 E4 8B 75 02 23 F6 74 17 8D 7F 06 56
0820 | 83 C6 06 B9 09 00 FC F3 A6 5E 74 05 8B 74 04 EB

  BABY MAKER 98
 ( 2DD ) Ver 2.00
Copyright (C)1985
 BY MICOM SYSTEM

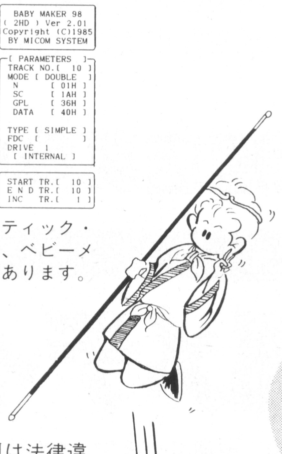
-[ PARAMETERS ]-
TRACK NO.[   0 ]
MODE [ DOUBLE  ]
 N        [ 01H ]
 SC       [ 10H ]
 GPL      [ 33H ]
 DATA     [ 40H ]

TYPE [ SIMPLE ]
FDC  [ uPD765 ]
DRIVE  1
 [ INTERNAL ]

-[ COMMAND ]-
 BACKUP     ---[1]   STATUS CLEAR   --- 4
 ANALYZE    --- 2    OPTIONS        --- 5
 UNFORMAT   --- 3                         INPUT No.

START TR.[   0 ]
E N D TR.[   0 ]
INC   TR.[   1 ]
```

●以上の他にも、リードダイアグノスティック・データの表示や、グラフィック表示、ベビーメーカーの内部パラメータの表示等があります。



■個人的使用以外のバックアップには使用しないで下さい。■お店での不正使用は法律違反となります。■良いソフトは購入しましょう。



ノーブランドディスケット

5インチ2D(1枚)※2種類あり
80円/100円
5インチ2HD 1枚
200円 〈送料1,000円〉

増設RAMボード

PC-9801/E/F/M/U用
256K ￥12,800
512K ￥16,800
〈送料無料〉

プロテクトマスター

PC-8801/8801mkII/8801mkIISR
5インチ2ドライブ用 ￥4,800

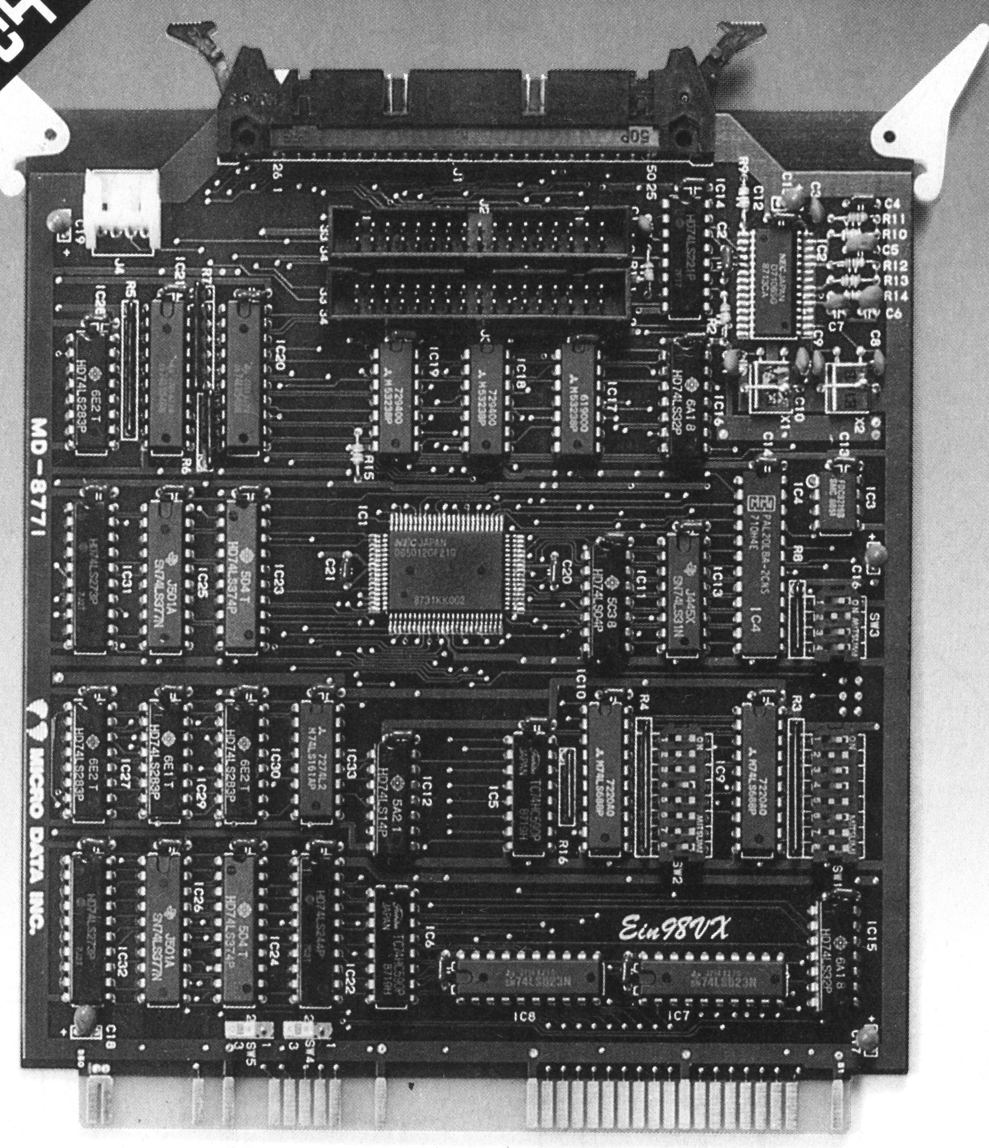
N88 ディスクアナライザー

PC-8801/mkII/mkIISR用
5″版SK-8260 ￥6,800
8″版SK-8264 ￥9,800




ばんばんとれる
どんどんおちる

絶賛発売中



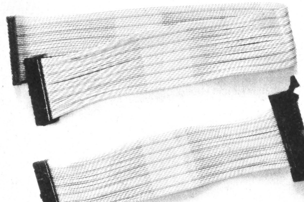
性能と信頼性を追求した本格派!

〔バックアップ画面〕



バックアップ動作中に表示する画面。現在読み書き中のトラック情報が表示されます。トラック1周をさらに細かく分割したラップバイトも表示されます。





付属ケーブル

製品の名称、仕様、価格等は予告なく変更することがあります。
個人的使用以外のバックアップはしないようにしましょう。
営利を目的として無断で複版を行ないますと著作権法違反となります。

お求めの際は▶ 直接通販または
全国有名マイコンショップで

販売代理店募集中!!

- ●通販の場合:ご注文は現金書留、郵便振替、または銀行振込でお願い致します。
- ●住所、氏名、電話番号、商品名、機種名、ドライブ名を明記してください。
  (銀行振込の際は、電話またはハガキでお知らせください。)
- ●銀口振込口座:三和銀行高田馬場支店(普)28204
- ●郵便振替口座:東京5-134246 株式会社マイクロデータまで。



約95%※のお客様から製品の内容について、良いとの評価をいただいております。

※お客様から返送されたユーザー登録カードの「製品の内容」の項目について、アンケート回答を集計しました。数字は昭和63年1月20日現在までのものです。

＊アンケート無回答は除く

大変良い	48.4%
良い	46.2%
普通	5.1%
あまり良くない	0.3%
悪い	0%

高性能！フロッピー複写機 アインシュタイン98VX

セット価格￥68,000（送料共）



———内蔵ディスクドライブ用———

■自動スピードコントロール機能内蔵

■1MB／640KBフロッピードライブ対応

対応機種：本体メモリ384KB以上

PC-9801VX21、VX41、UX21、UX41、UV21、VX2、VX4、VM21、UV2、VM2、VM4、VF2（2DDのみ）、M2（2HDのみ）、F2*（2DDのみ）

エプソンPC-286、V**、U

＊別売F2用ケーブルが必要です。

＊＊取付に時間を要します。

※1MB間のメディア変換（5インチ〜3.5インチ〜8インチ）を行なう場合は別売（メディア交換用ケーブル￥9,000送料込）の外部ドライブケーブルセットが必要です。

なお、640KB間メディア変換（5インチ2DD〜3.5インチ2DD）の際、別売の外部ケーブルは必要ありません。

外部ドライブはPC-9881-K（8″2D）、PC-9831-MW（5″2HD）、PC-9831-4W（5″2DD）、PC-9831-VW2（3.5″2HD）、PC-9831-UW2（3.5″2DD）を標準とします。

コンパチブルドライブに関しては当社技術部へお問合せ下さい。

◆VX0用ケーブルセット（別売￥12,000送料込）を追加すると、外部ドライブのみ*の次の機種に対応できます。

対応機種：本体メモリ384KB以上のPC-9801VX01、VX0、VM0、E

＊コンパチブルドライブに関しては当社技術部へお問い合わせください。

株式会社マイクロデータ MICRO DATA

住所 〒160 東京都新宿区高田馬場1丁目17番8号

☎03-RS-232C・PC-9801（代）

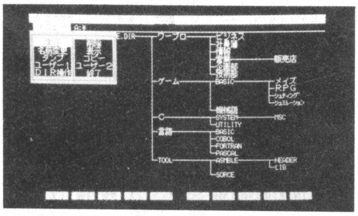
凄腕のビジネスマンは、情報収集とピックアップ
オフィスのためのパワードスーツ登場!!

ハードディスク ユーティリティー

EXCALIBUR

NEC PC-9801シリーズ
ノンプロテクト
(本体メモリー256KB以上必要)

エクスカリバー



プラス

アイテック社製ハードディスク
5インチ20メガ　ITH-520



99,800円→　？　円

ファイル管理プログラム　価格￥18,000 送料無料

- ビジュアル化されたディレクトリー階層構造は、カーソルで簡単に選択可能。
- 各ファイルをネーム、拡張子、サイズ、日付、時間で疑似的にソートしてカーソルで選択出来ます。
- アーカイブの標準装備により、データファイルの圧縮、ディスケットへのバックアップが可能です。
- MS-DOSの各コマンドを簡単に実行することが出来ます。
- ファイルの表示選択画面は、2モードあり、ファイル情報も的確につかめます。
- 各種ユーティリティーが登録者にサポートされ、コストパフォーマンスの高いソフトです。

現在このソフトは、アイテック社のハードディスクについております。単独での販売は、1988年1月の予定です。今までにアイテック社ハードディスクをお持ちの方へ3,500円にて実費サポート致しますので、ハードディスクの登録用紙をアイテック社にお送り下さい。

アイテック社製ハードディスク　(エクスカリバー付)

			標準価格	通信販売価格
5″	20メガ	ITH-520	99,800円→	？　円
5″	40メガ	ITH-540	168,000円→	？　円
3.5″	20メガ	ITH-320	125,000円→	？　円

※拡張コネクター有の場合10,000円増　送料1,000円

パーソナル　ビジネス　VAN

留守VAN

PC-9801用シリーズ
5″2HD
5″2DD
3.5″2DD
東芝J3100シリーズ
3.5″2DD

驚きのコンピュータの自立型ソフト　価格38,000円

MS-DOS上で組まれたソフト、たとえば、dBASE II/III、マルチプランデータBOX、THE CARDII、ワードマスター等(MS-DOSシステムコールのみ使用ソフトに限ります。)をそのままホストプログラムとして使用でき自宅または、会社で簡単にネットワークを作り上げることができます。

- ホストと接続の際には、セキュリティープログラムが付属されておりますので、IDとパスワードを付けることができます。
- このソフトは、MS-DOS自体をホストプログラムとしてもお使い頂けますのでハードディスク上のデータを付属ユーティリティー(XMODEM)により、データ並びにプログラムをターミナル側と相互転送が可能です。
- このソフトでは、オンラインモードがあり、コンピュータ同士のRS232Cをクロスケーブルで結ぶことにより、テスト運用中電話の経費がかかりません。

ウエストサイドと技術交流のチャンス

マシン語、dBASE III、C言語、コボルの使える各地スタッフ募集中
あなたの自宅で空いている時間帯を合理的に使ってみませんか?

WIZARD98 Ver2.0
WIZARD98 Ver2.0 きあら
ユーザーサポート

現在お持ちのWIZARD98/Magic Copyシリーズ
★バージョンアップ価格★

Magic Copyシリーズ➡WIZARD98 Ver2.0	￥11,700
Magic Copyシリーズ➡WIZARD98 Ver2.0 きあら	￥ 9,600
WIZARD98シリーズ➡WIZARD98 Ver2.0	￥ 6,800
WIZARD98シリーズ➡WIZARD98 Ver2.0 きあら	￥ 5,500

1988年2月末迄受付いたします。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。※上記3本のソフトはMS-DOSは内蔵しておりません。

通信販売でのご注文は、電話でご連絡下さい。
商品の発送は、銀行振込又は、現金書留の確認次第、宅急便等で、発送致します。
振込先：三和銀行恵比須支店普通口座248253
ウエストサイド　パート2

株式会社 ウエストサイド

〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目20-25　植島ビル405　☎06-633-2493

ついに魔法使いは一枚で全メディアを征服した。

アナライザー 最高精度を誇る Ver.2.0

WIZARD 98

PC-9801シリーズ　12月初旬発売

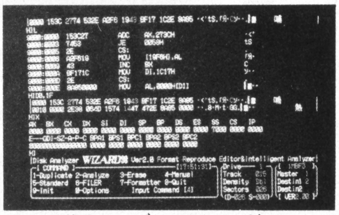
- アナライザーファイルはMS-DOS上で起動可能
- 1枚から4枚まで画面をオープンし、すばやくデータを見れるマルチ画面
- アナライザー、ディプリケート、ファイラーと多才な機能
- 2HD、2DD外付インターフェイスもサポートした両用システム
- FDCリセット機能をもった強力BACK UP

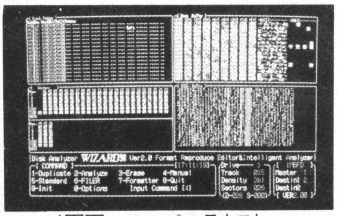
¥16,800

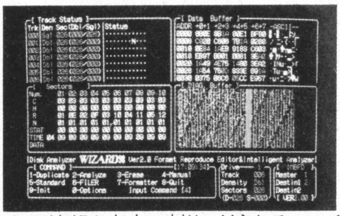
今世紀初のPC-8801(HD対応機)
2HD・2DD・2D対応アナライザー

WIZARD 88

PC-8801シリーズ　¥12,800


逆アセンブラ+デバッガー

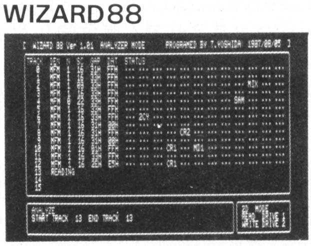

マルチ4画面+スーパーテキスト


各種情報を自由に割りつけられるマルチ画面

今度のウィザード98ver.2.0は凄い!!

'87年9月、月間売上本数TOPライン感謝

WIZARD88



WIZARD88
のすぐれた機能性

- ○全トラックステータスをスクロールUP、DOWN
- ○8801エリアでの最高のディプリケート&アナライザー
- ○データバッファ内GAPのシフト情報カラー表示
- ○DATAスクリーンエディット、アスキー入力可能
- ○いままでにない全Z80未定義命令対応逆アセンブラ
- ○逆アセンブラの正逆スクロール可能
- ○時代を先取りした5つのモードのWカラービュジュアル表示
- ○データバッファや逆アセンブルにオフセット指定可能
- ○すべての機能をBASICコマンドにより実行可能



WIZARD98を強力にサポートする
WIZARD98テクニカルマニュアル
定価　960円(送料240円)
全国販売店にて
好・評・発・売・中・!

ファイラー集付　ディスクマガジン　1,500円(送料無料)

WIZARD REPORT & MAGIC COPY REPORT

クイックサービス体制を敏速にする為、現在当社のみ販売しておりますファイラーサポートWIZARDレポート、MAGIC COPYレポートを全国販売に致しました。お近くの販売店にお申しつけ下さい。

BACK UP機能を強化する、REPORTの二大機能

最新ファイラーデータ集

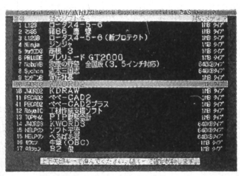
ゲームから、ビジネスに至るまで、毎週水曜日毎に新作ファイラーが追加され、より敏速なるサポートが受けられます。個人でお楽しみ頂く以外のバックアップには御使用にならないで下さい。

月間　ディスクマガジン

1. システム変更などの情報
2. バックアップテクニック
3. 皆様からお寄せ頂いた情報
4. オートバックアップ一覧表
5. ファイラー一覧表作成ソフト

DISK ANALYZER
WIZARD98 Ver2.0
きぁら ki ra
Easy Backup Tool

もう1つの選択。



高機能化へ、多機能化へと
ディスクアナライザーは動き続けました。
WIZARD98 V2.0は
高性能アナライザーへの、私達の答えです。

しかし、ここに至る道の途中で
1つ、切り捨てたものがあります。
機能がふえてくるにつれ
操作が複雑になってしまったのです。

そこで私達は、もう一つの道を探りました。
本当に必要な機能だけを選び
ひたすら操作性だけを追究してみました。

そして、ここに私達は
「きぁら」をおとどけいたします。
これは、バックアップツールに対する
私達のもう1つの「答え」です。

- ◇WIZARD98 V2.0と同等のバックアップ性能
- ◇ファイラーはWIZARD98 V1.0/V2.0とコンパチブル
- ◇ファイラー選択はカーソルによるワンタッチ
- ◇強力オートバックアップとスタンダードを装備
- ◇全操作は完全対話式のマニュアルレス設計
- ◇1枚で2HD/2DD両用
- ◇内蔵/外付両ドライブ同時管理
- ◇確実迅速なユーザーサポート・バージョンアップ制度

マジックコピーのユーザーに
マジックコピーをおもちのユーザーには、5500円でバージョンアップさせていただきます。

定価 13,800円

最新ファイラー情報テレホンサービス
WIZARD98▶06(436)2493　WIZARD88▶06(436)9591　MAGIC COPY VM▶06(436)9590

ウエストサイドソフトハウス　〒661 兵庫県尼崎市武庫之荘1丁目11-5 湯川ビル3F　☎06(436)2799

Disk Magic World!



Midnight Disk Magic Ver2.1使用ディスク

Midnight Disk Magic Ver 2.1

PC-8801 Series 5" 2D ¥12,800

●ディスクアナライザー＆バックアップ、総合的なディスクユーティリティシステムです。

4種類のモード

●Automatic ●Hyper Auto ●Normal & EBR ●Disk Search

ディスクアナライザーモード

4種類のユーティリティモード

●Transfer File ●Eypand Farmatter
●File Relocator ●Cylinder Copy

★EBR FILE(個別対応プログラム)は300本以上収録附属しています。

DM Light

PC-8801 Series 5" 2D ¥9,800

●EBR FILEを中心としたシンプル設計で使い易い100%バックアップを目的としたソフトです。

3種類のモード

●Automatic ●Normal ●EBR
●アナライザーやユーティリティは一切含みません。

★EBR FILE(個別対応プログラム)は300本以上収録附属しています。

Artisan

PC-8801 Series 5" 2D ¥14,800

●DM Lightに対してArtisanはアナライザ専用のユーティリティです。
●フォーマット解析派よりプロテクトルーチン解析派に特にお勧めします。
●HAD (Hyper Allsystem Debugger) 内蔵。
●EBR FILE MODEもご使用になれます。

ユーザーサポート体制

ユーザーサポート A

月刊毎にEBRサポートディスクと小冊子によりサポートされ、セット価格は¥1,000です。
ユーザー登録者には毎月DMを発送しています。

ユーザーサポート B

Midnight Disk Magic Ver2.1 発売以降に作成されたEBR File 及び、お申し込みされた時点で作成されている EBR Fileを全て収録し発送します。 ¥1,000(送料¥200)

ユーザー登録証をご返送下さった方には、最新のEBR FILEが収録されたサポートディスクNo.3を無料で発送しております。(通販購入者は除く)

日本パソコン機器

〒243 神奈川県厚木市中町4-15-5 サンシャイン55ビル
☎0462-23-2944 H3係

■通信販売でのご注文の際は、商品名、住所、氏名、電話番号、ご使用の機種名・ドライブを明記の上、現金書留、にてお申し込み下さい。
※送料は無料です。
＊個人的使用以外のバックアップはしないようにしましょう。
モラルをわきまえた使用を心掛けて下さい。

ユーザー登録されていないお客様は早急に登録を済ませて下さいますようお願いします。

おまたせしました。

PC98·PC286
DISK
BACK UP TOOL

Analyzer & Copy Construction.

EXPERT 98

NEW

2月下旬発売開始

Ⅰ．オートマチックバックアップモードは、FDCリセットにより様々な特殊フォーマットが再現可能であるなど、コンピューターの自動解析によるバックアップの限界に挑む、強力なものです。また、FDCや他のハード的制約などによりオートモードでバックアップできないソフトはコンストラクションモード（個別対応バックアップ）で対応します。

Ⅱ．高性能ディスクアナライザーは、PC98のFDC（μPD765A）の持つ機能の全てを生かし切るように豊富なコマンドを用意しており、ディスケットの高度な解析を行うことができます。EXPERT98拡張BASICと併せて、コントラクションファイルの作成はもちろん、ゲームパワーアップなどのプログラム改造ユーティリティーの作成などに応用できます。

Ⅲ．操作性を追求、初心者にも使いやすく、誤操作などへの対策も万全、安心して御使用頂けます。

Ⅳ．コンストラクションモードでのバックアップは、可能な限りノンプロテクト化しますので、アプリケーションソフトのRAMディスクやハードディスクでの活用範囲を広げます。

2HD・2DD両モード対応

¥14,800

供給メディア5インチ・3.5インチ共2HD・2DD版あり

EXPERT 88 Ver.2

好評発売中

¥12,800

コンストラクションDISK付

初心者からベテランまで、無限に使えるスーパーバックアップツール

これがエキスパート88 Ver2.1だ！

VAを含む全88シリーズで動作可能。システムプログラムはオリジナルDOS上で動作し、従来に比べ読み取り速度は約2倍にアップ、ディスク容量も約1.3倍のデータを収納することができます。使いやすい逆スクロール可能なツインカラーディスアセンブラや、高速スクリーンエディターを装備、またファイルコピーなどをトランジェント化するなど、各種機能を大幅に高速化するとともに、操作性を完全追求しました。
オートモードはさらに強化され、疑似ビット不安定をも再現可能になり、まさに最強です。コンストラクションモードでは、迅速・強力なサポートにより、オートモードで処理不可能な、あらゆるプロテクトにも万全に対応。
付属のマニュアルは150ページにも及ぶ内容で、初心者からベテランまでEXPERTを使いこなしていただけるよう、親切にわかりやすく、使用法からプロテクト作成・解除にいたるまで説明されています。また、EXPERT 88本体のプロテクトを排除。安心してご使用頂けます。

バージョンアップサービス実施中　現在、EXPERT 88のバージョンアップサービスを行っております。登録ユーザーの方には、直接ご連絡を差し上げていますが、今だにご案内が届かない方はお知らせください。また、登録のおすみでない方は御早めに登録葉書をお送りください。

パワーアップセット開発中!!
EXPERT FM

K-DOSを装備、完成度が光ります!!
EXPERT X1

好評発売中
コンストラクションDISK付
各機種共（送料無料）**¥12,800**

EXPERTシリーズ

AFTER SUPPORT

CONSTRUCTION FILE SERVICE

最新コンストラクションを毎週更新中。詳しい内容につきましては、「エキスパートホットライン」へお問い合わせ下さい。

EXPERT HOT LINE 06-631-2978

エキスパートの最新サポート情報を24時間お届けしています。13:00〜17:00の間はスタッフが応対いたしますので、エキスパートに関する質問など、お気軽にお電話下さい。

EXPERT NOTE

コンストラクションファイルを中心に、ゲームパワーアップ・ユーティリティプログラムなどを数多く掲載し、色々な楽しい？原稿もまじえた情報誌です。2〜3カ月毎に発行しています。是非一度ご覧下さい。（掲載プログラムのディスクサービスも行っています。）

★88用第10号（12月15日発行）好評発売中。
★FM·X1用第9号（2月15日発行）好評発売中。

SOFTPAL
〒556
大阪市浪速区日本橋4丁目7-22
TEL 06-644-3782

〔主な取扱代理店〕

●関東
若松通商 03-253-8521
㈱ソフマップ秋葉原 03-258-3155
ソフトピア池袋 03-985-3268
ソフトピア新宿 03-366-0092
渡辺商事ファントム 0463-88-7666
BIG VAN 03-258-3152
ヴァヴ・チェイサー 045-664-7243
日本インコム 03-989-9757
FOR NEXT立川 0425-28-1933
FOR NEXT藤沢 0466-25-4891
FOR NEXT町田 0427-24-7581

●中部
㈱マップ 052-263-4755
ソフトハウス 052-264-0266
ダイナ 052-261-7830

●関西
㈱ソフマップ日本橋 06-647-0562

●九州
パルテック 093-511-2310
㈱マップ九州 092-474-5031

※通信販売をご希望の場合は、住所・氏名・電話番号と機種名を明記して、現金書留でお申し込み下さい。

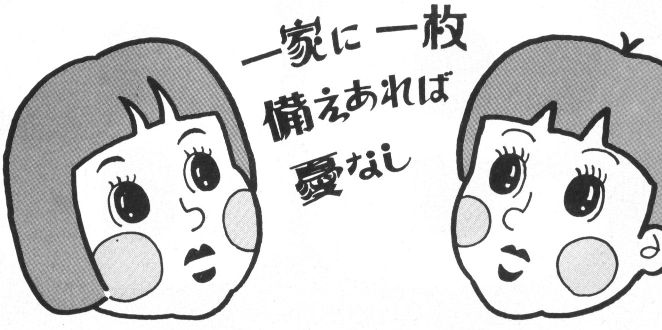
絶賛発売中

家族電脳磁気円盤複写道具

ファミリーコンピュータディスクコピーツール

「子育てゴッコ」

ファミリーコンピュータディスクシステム用



■ソフト版(ディスク版)

■お求め方法

有名パソコンショップ、ファミコンショップで、お求め下さい。なお、直接本社にお求めの方は当社まで現金書留でお申し込み下さい。送料は当社負担です。

●開発元……任人堂

定価¥6,800

現在発売されているディスク版ソフトは、すべてコピーできます。(但し、1月末日時点)

コピー可能なソフト(テスト済)

10月現在

ソフトタイトル	メーカー	ソフトタイトル	メーカー
ゴルフUSコース	任天堂	もえろツインビー	コナミ
風雲少林拳	ジャレコ	聖剣サイコカリバー	イマジニア
ナゾラーランド2号	サンソフト	スーパーマリオ2	任天堂
プロゴルファー猿	バンダイ	ザナック	ポニカ
セクションZ	カプコン	麻雀	任天堂
新宿中央公園殺人事件	Dイースト	スーパーマリオ	任天堂
ココナワールド	ソフエル	サッカー	任天堂
スーパーロードランナー	アイレム	バレーボール	任天堂
迷宮寺院ダババ	コナミ	プロレス	任天堂
メルヘンヴェール	サンソフト	ベースボール	任天堂
愛戦士ニコル	コナミ	謎の村雨城	任天堂
リフレクトワールド	Eキューブ	テニス	任天堂
グリーンベレー	コナミ	オセロ	河田
キン肉マン王位争奪戦	バンダイ	エレクトリシャン	ケムコ
ウルトラマン	バンダイ	ナイトロアー	ジャレコ
ドクターカオス	ポニカ	E-ビリヤード	コナミ
銀河伝承	イマジニア	囲碁	BPS
レリクス暗黒要塞	Bテック	夢工場ドキドキパニック	フジテレビ
ダーティペア	バンダイ	ウインターゲームズ	ポニカ
パルテナの鏡	任天堂	アップルタウン物語	DOG
デッドゾーン	サンソフト	メットマグ	DOG
ガルフォース	HAL	オトッキー	アスキー
マイケルのEnglish	Sピオン	エッガーランド	HAL
子猫物語	ポニカ	ブリーダー	ソフトプロ
ゼルダの伝説	任天堂	きね子	アイレム
勇士の紋章	DOG	ハッカー ver1.2	H C I
ディープダンジョン	DOG	E-バスケット	コナミ
ゴルフJAPANコース	任天堂	クレオパトラの魔宝	DOG
ナゾラーランド1号	サンソフト	タイタニックミステリー	学研
水晶の龍	DOG	モンティーの大脱走	ジャレコ
消えたプリンセス	イマジニア	麻雀家族	アイレム
悪魔城ドラキュラ	コナミ	アルマナの奇跡	コナミ
リンクの冒険	任天堂	トランスフォーマーII	タカラ
涙の倉庫番スペシャル	アスキー	奇々怪界	タイトー
麻雀悟空	アスキー	悪魔城ドラキュラII	コナミ
メトロイド	任天堂	新鬼ケ島 前編	任天堂
謎の壁	コナミ	新鬼ケ島 後編	任天堂
ハオ君の不思議な旅	DOG	カリーンの剣	DOG
エスパードリーム	コナミ	パルサーの光	ソフトプロ
とびだせ大作戦	DOG	トップルジップ	Bテック

●ファミコン、ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

ファミコン・ユーザーの★必携ツール★

●生ディスク10枚 セット価格¥3,000

●生ディスク20枚 セット価格¥5,600

栄光のベストセラー

阿修羅王(あしゅらおう)Ver.2(MS-DOS版)

PC-9801シリーズ対応コピーツール

(PC-9801シリーズすべてに対応、メディアを御指定ください)

5大機能 ①バックアップ ②アナライズ ③エディット ④オプション ⑤オート・ファイル ジェネレータ

5万本突破記念価格 **¥18,000** (Dr. COPY-98…¥25,000 白 鯨……………¥18,000 を統合)

■Dr. COPY-98 旧バージョンをお持ちの方は、バージョンアップ ¥10,000

■阿修羅王Ver.1をお持ちの方は、―――――― バージョンアップ ¥5,000

■詳しくはアイ・ツーまでお問い合わせ下さい。

パソコン、ワープロ、ファミコン激安情報

■ハガキにてお問い合わせ下さい。資料送付します。

■24時間テレフォンサービス ☎06-633-7168

アイ・ツー

トンカチエディター

ファミリーコンピュータ
ディスクシステム用

ファミコンDISKゲームの大改造！

絶賛発売中



R・P・Gより面白い

買ったソフトを改造せずに遊ぶなんてダサイ！

今、うわさの「スーパーマリオ３」は、このトンカチ エディターでつくられたということを知っていますか？
ゲームを最後までできなかった人も、「トンカチエディター」を使えば無敵モード、最強モードも自由自在／
ロールプレインゲーム（例、リンクの冒険、夢工場）なんかの改造はいとも簡単。
ゲームのエンディングを見るにはこれしかない／

3大特典付 御購入のうえ登録カートを送られた方に

1. ゲーム改造例の載ったトンカチ・ニュース進呈
2. 抽選でアイ・ツー オリジナルテレフォンカード進呈 500名様
3. トンカチ改造コンテストの応募資格

ファミリーコンピュータソフトウェアコンテスト
エントリー作品

定価 ¥7,800

トンカチエディター性能

1. ファイル最大バイト数：32Kバイト（現存のどんなファイルもエディット可）
2. ファイルタイプ：フリー（キャラクタ、メッセージ、プログラム、データを選ばない）（どんなタイプもエディット可）
3. ファイルラベル変更機能：有り（2コンB押し中で可能）
4. VOLラベル変更機能：有り（ファイル選択中に、ある操作をすればフォーマット可）
5. エディット中表示：HEX CHR DAS
   （16進が基本であるが、SELECTを押せばASC11キャラクタ表示。（任天堂コードは黄色）
   逆アセンブル表示（自開発表示）可能）
6. 入力方法：仮想タブレット（16進SWを画面に表示し方向ボタンで選択）
   （タブレットでCHR入力も可）
7. 検索機能：プログラム解析用としてあり（1バイト2バイト3バイト検索可）
   （検索バイトはメモリされ2回目の検索は入力不要（8バイト））
8. 画　　面：見やすい（エディット中は1行おきに表示するので非常に見やすい）
   （左右上下へのスムーススクロール）
   （能力限界の高速表示）
   （高速応答）
9. 拡 張 性：あり（説明書の内容に従い変更すると、（DISKブートROM転送）
   （キャラの簡易表示）が可能）
   （その他ある程度解放されているので自分で機能アップ可能）
10. そ の 他：スーパーマリオ(1)のオリジナル面内蔵
    （本当に簡単な操作（ボタン2つ押すだけ）で変更可）
    （超難解、各面に何か必ず新技術（裏技）登場）
11. 説 明 書：分厚い（本文は、プログラムの解析マンになるためのマニュアル）
    各章の練習問題に、
    ターボマリオ　（ご存じファイヤーを追い越せる改造）
    月重力マリオ　（重力が半分に／）
    へのへのキャラ（おや？へのへのもへじが敵になった）
    マリオ256W　（1回はやりたい256W）
    マリオ2の背景でマリオ1を
    等があり、その他、音楽機能、
    マリオ面自作方法などが解説されています
    つまり、楽しみながら、ソフトの実力アップ出来る？

●ファミコン、ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

●「トンカチ」＋「子育て」
………セット特価¥12,000
●「トンカチ」＋「子育て」＋生ディスク10枚
………セット価格¥15,000

「トンカチ」「子育て」の代理店募集中／
くわしくは、お電話下さい。

■お求め方法
有名パソコンショップ、ファミコンショップで、お求め下さい。なお、直接本社にお求めの方は当社まで現金書留でお申し込み下さい。
（送料は当社負担ですが、生ディスクのみの方は、お客様負担です。）

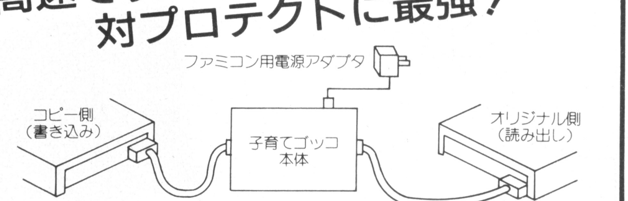
新発売

デュプリケータ

「子育てゴッコ」

ハード版

高速です／
対プロテクトに最強／



※ディスクシステムが２台必要です。

定価 9,800円

プログラマ募集／

8086系、6502系マシン語のできる方。在宅勤務、アルバイトもO.Kです。

ソフトウェア募集／

自作ソフトを商品化されたい方はアイ・ツーグループが責任をもってあなたのソフトを世に送りだします。

販売方法でお悩みのソフトハウスの方は、アイ・ツーグループの流通網が協力します。現在も㈱パロディハウス、クレアシステム、エミールソフトなど各社の開発ソフトを販売しております。

年中無休

Information & Interface

株式会社アイ・ツー

大阪本社／〒542 大阪市南区難波千日前15－18 ☎06-632-0012㈹
東 京 店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F ☎03-258-3539㈹

通販窓口 大阪☎06-632-0012㈹ 東京☎03-258-3539㈹

アイ・ツー

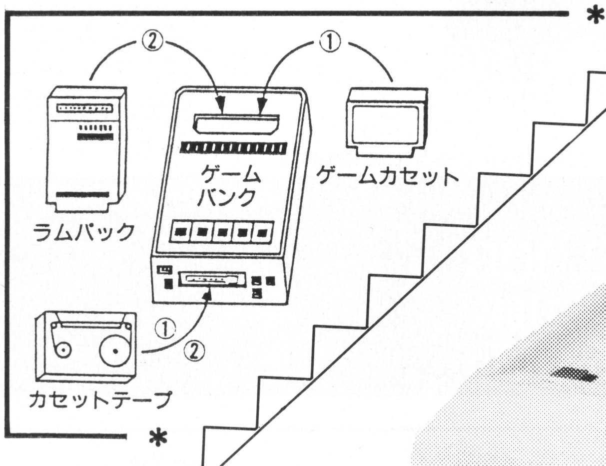
新発売 ゲームバンク

数多くのゲームが楽しめるゲームカセット記憶装置

ファミコン用カセット バックアップマシン

ゲームバンクの使い方

① ゲームバンクにゲームカセットとカセットテープを入れ、ゲームカセットをカセットテープに録音する。
② 録音が終わればゲームカセットを取りはずし、ラムパックを入れる。
③ 録音したカセットテープをラムパックに再生する。
④ ゲームバンクからラムパックを取りはずし、ファミコンに差し込み、ゲームを楽しんでください。





GB-10

専用カセットデッキ内蔵
本体 ラムパック
標準価格¥47,500

〈サービス期間中〉

¥29,800

オプション／ラムパック
A・B 別売り
(近日発売予定)

通信販売のご案内

●お申し込み方法。
商品代金を郵便振替にてご送金ください。
●お届け。
1週間以内にお届けします。送料は当社負担。
●商品到着後7日以内なら返品できます。
●返送料申し込み者負担。
●ご使用後の返品はできません。
●郵便振替えの振り込み先。

●口座番号 京都6-57136
加入者名 スターライト電子
●郵便振替をご利用の場合は
お近くの郵便局そなえつけの払い込み用紙を利用して、通信欄にゲームバンクとご記入ください。

☆お問い合せは スターライト電子
〒606 京都市左京区吉田本町29-10
TEL(075)771-7995

スターライト電子
TEL(075)771-7995

ROM TO DISK
ROM TO TAPE
DISK TO DISK

MSX/2コピーツール

メガROM完全対応!!

ROM(ロム) HUNTER(ハンター) MK II

2MまでのROMカートリッジをディスク又はテープにバックアップ

DISK強力オートバックアップ機能内蔵

- 2スロット以上のMSX・MSX2全てに対応。
- 標準ROMから2MビットROMカートリッジまでをプロテクトに関係なくディスク及びテープにコピーOK。
- 256KバイトRAMとしても使用可。
- 本体の改造は一切不要。
- マッパ方式及びバンク単位は全て自動判断しますので操作は簡単。
- DISK TO DISK強力オートコピー機能内蔵し、1ドライブでも使用可
  オートでバックアップできないソフトはファイラー対応し、ロムハンターMKIIの本体内に最新のファイラーが含まれています。

定価¥25,000円送料サービス

お求めは

住所、氏名、電話番号を明記の上現金書留，郵便為替又は銀行振込でお申し込み下さい。銀行振込の際は電話又はハガキでご連絡下さい。
銀行振込口座
銀行振込口座
銀行振込口座
銀行振込口座

銀行振込口座
銀行振込口座

大都マイコンシステム

代理店募集

〒660 兵庫県尼崎市神田中通り6-219 中山ビル2F ☎06(416)0051■ AM12:00~PM19:00

ファミコン用

最強のカセット及びディスク用バックアップシリーズついに登場



A ROMカセットライター FW101Ver2 256K-64K, 256K-128K, 256K-256K対応 ¥9,800	**D ROMイレイサー** ROMカセット2個, 生ROM20個　高速消去 ¥9,800
B スーパーROMカセットライター 1M-64K対応 ¥39,800	**E ディスク用タイミングコントローラー(高速バックアップ)** ¥14,800 バックアップ用生ディスクカード1枚　¥700
C 1チップROMライター 64K, 128K, 256K, 512K 1個づつのROMをバックアップ (12.5V, 21.0V切替) ¥39,800	**F ROMカセット・シリーズ** 256K-64K　¥2,900　1M-64K　¥5,500 256K-128K　¥3,500 256K-256K　¥3,800

●以上の本機はオリジナルソフトのバックアップ及びディスクカードの保存、修整等のみにご使用下さい。

代理店募集

資料請求はハガキ又は電話にてお気軽にご相談下さい。

有限会社 ソーシン

〒170 東京都豊島区東池袋1丁目33番4号 ニュー池袋ハイツ207号
電話 03(986)2780(代表)
FAX. 03(590) 8 9 2 4

NEW WAVE SUPER DISK BACK UP & ANALYZE TOOL

NEWTYPE 88

ニュータイプのパターン方式はプロテクトが同じ、強さならば未発売のものもバックアップ可能なので、ファイラー方式のツールには負けません。世界一の速さです。キッパリ!!

オートのみでも最近のソフト200種類以上に対応！

対応機種 PC-8801SR/FR/FH/FA
(PC-8801/MK2/MR/MH/MA/VA不可)　定価16,800円

今、88ユーザーの熱きおもいにお答えして、凄いやつが現われた。

1．あなたは今までにこんなに凄いアナライザーを見たことがありますか？
カラーマルチウィンドウ、カラーダブル上下スクロール逆アセンブラ、超高速スーパーカラーエディッター、インデックスシフト単倍不安定フリーフォーマッターなど

2．あなたは今までにこんなに凄いオートを聞いたことがありますか？
セクター不安定、ギャップ中不安定、4バイトコロコロ、書き継ぎプロテクト、データ入りデータCRCエラー、単倍フォーマットなどすべてOK !!

3．あなたは今までにこんなに凄い個別プログラムを使ったことがありますか？
個別プログラムで不安定、書き継ぎ、単倍フリーフォーマットがすべて作製可能なので、プロテクトをアナライザーで調べてフォーマットデータを再現するだけ !!

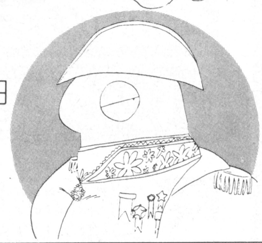
バックアップツールに欠かすことのできないこの3つの凄いモードが、
あなたの手にとどく瞬間をお待ちしています。

X1版も好評発売中　対応機種　X-1F/turbo/II/III/Z（X-1G/D不可）定価　12,800円
X-1G専用　定価　16,800円

SUPER DISK DUPLICATER

NAPOLEON





対応機種 PC-8801シリーズ、X1シリーズ（2Dモード）定価　49,800円

あのケンシロウでさえ、びびった!!

この世に寄生した悪魔のプロテクトの封印から神聖なるソフト達を解き放つため今、バックアップツール界に世紀末救世主がここに誕生。

時代を先取りしたタイムカウント方式なので、最近はやりのウエーブ(回転むら)や特殊なイレースや不安定などもなんなくバックアップできます。

企画製造 **レッドマックス**
発売元 **ソフトタウン**

通信販売の方法

●ご注文は必ず住所・氏名電話番号・商品名・お手持ちの機種名を明記して現金書留でお申し込み下さい。(送料無料)
●資料請求はハガキでOK

販売店募集中！
お問い合せは増田まで

新住所
〒507
岐阜県多治見市
本町1-91
木塚ビル3F
水曜日定休日



●お問い合せ先 **ソフトタウン**

お電話のお問い合せは　AM11:00〜PM1:00

☎0572-23-2236

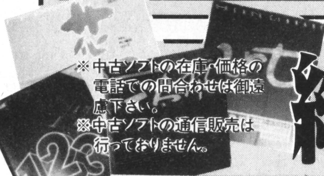
新品ソフトがどこよりも安い!!



限定20本 新一太郎 Ver.3 32% OFF 定価￥58,000 特価 ￥39,800				Lotus 123 2.1J 27% OFF 定価￥98,000 特価 ￥71,800
限定10本 花子 32% OFF 定価￥58,000 特価 ￥39,800				Let's アイリス システム手帳対応版 22% OFF 定価￥38,000 特価 ￥29,800
CARDプリント 20% OFF ザ・カード2 印刷機能拡張ソフト 定価 ￥18,000（毛筆フォント付） 特価 ￥14,000	REFILL HARMONY 20% OFF システム手張用ソフト（手張付） 定価 ￥9,800 特価 ￥7,800	限定5本 遊・名人 YOU・MEIJIN 新タイプワープロ 定価￥29,000 特価 ￥22,800	限定5本 CANDY 3 20% OFF 定価￥50,000 特価 ￥39,800	25% OFF 5本限定 新松 定価 ￥58,000 特価 ￥43,500 処分価格 在庫分のみ
統合型ビジネスツール VP-planner 26% OFF 定価￥32,000 特価 ￥23,800	限定10本 pl 25% OFF 定価￥40,000 特価 ￥29,800	Z's WORD JG 25% OFF 定価￥58,000 特価 ￥43,500	でしたるりふぃる 20% OFF システム手張用ツール 定価 ￥20,000 特価 ￥15,800	The Card2 25% OFF 定価￥40,000 特価 ￥29,800

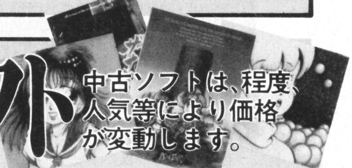
ソフマップにくれば何んでもある

掲載品以外にも特価で大量展示奉仕中!!



※中古ソフトの在庫・価格の電話での問合わせは御遠慮下さい。
※中古ソフトの通信販売は行っておりません。

絶対お得の中古ソフト



中古ソフトは、程度、人気等により価格が変動します。

ソフト名	定価	%OFF	ソフマップ特価
ビジネス			
新・一太郎 Ver.3	￥58,000	49%OFF	￥29,800
花子	￥58,000	50%OFF	￥28,800
LOTUS1-2-3(2J)	￥98,000	80%OFF	￥19,800
LOTUS1-2-3(2.1J)	￥98,000	55%OFF	￥44,800
Multiplan(3.1)	￥68,000	42%OFF	￥34,800
アイリス・オリジナル	￥42,000	53%OFF	￥19,800
松86	￥58,000	84%OFF	￥ 9,800
Z'S WORD JG	￥58,000	65%OFF	￥19,800
MS-DOS 3.1	￥18,000	50%OFF	￥ 9,000
Thindy	￥50,000	60%OFF	￥19,800
ゲーム			
悪魔城ドラキュラ	￥ 5,800	74% OFF	￥1,480
アドレナリン・コネクション	￥ 7,800	68% OFF	￥2,480
アルバトロス	￥ 8,800	83% OFF	￥1,480
うる星やつら	￥ 6,800	64% OFF	￥2,480
A列車で行こう	￥ 7,800	81% OFF	￥1,480
エリカ	￥ 6,800	64% OFF	￥2,480
ガイヤの紋章	￥ 7,800	57% OFF	￥3,380
カサブランカに愛を	￥ 7,200	79% OFF	￥1,480

ソフト名	定価	%OFF	ソフマップ特価
ガンダーラ	￥ 7,800	55% OFF	￥3,480
ザナドゥシナリオ2	￥ 5,800	57% OFF	￥2,480
ザ・マン・アイ・ラブ	￥ 7,800	63% OFF	￥2,880
女子大生交際図巻	￥ 8,800	60% OFF	￥3,480
神羅万象	￥ 7,800	66% OFF	￥2,680
大戦略88	￥ 7,800	68% OFF	￥2,480
タッチ	￥ 7,800	68% OFF	￥2,480
デウリング	￥ 7,800	62% OFF	￥2,980
ドラゴンスレイヤー Ⅳ	￥ 6,800	58% OFF	￥2,880
トワイライトゾーン	￥ 6,800	56% OFF	￥2,980
覇邪の封印	￥ 8,800	60% OFF	￥3,480
ファンタジー 1・2	￥ 9,800	64% OFF	￥3,480
ふぇありいている	￥ 7,800	68% OFF	￥2,480
美少女写真館	￥ 3,800	74% OFF	￥ 980
ほっとみるく	￥ 7,800	62% OFF	￥2,980
夢幻戦士ヴァリス	￥ 7,800	69% OFF	￥2,380
YAKSA	￥ 7,800	62% OFF	￥2,980
ラプラスの魔	￥ 7,800	62% OFF	￥2,980
リターンオブイシター	￥ 6,800	64% OFF	￥2,480
ルクソール	￥ 7,800	63% OFF	￥2,880

得 情報 知らなきゃ損!!

パソコンソフトの出張買取り致します。
パソコンハードも出張買取り致します。
ワープロの地方発送致します。

クレジットOK!!

新品 新品パソコン全て3年保証

東京→2号店・2Fショップ 03·258·3156

★安さ、保証、親切で勝負します!!

NEC PC-9801VX21 定価¥433,000 ソフマップ特価¥	NEC PC-9801VM21 定価¥370,000 ソフマップ特価¥	NEC PC-9801UX21 定価¥348,000 ソフマップ特価¥	NEC PC-88VA 定価¥298,000 ソフマップ特価¥	NEC PC-8801MA 定価¥198,000 ソフマップ特価¥	NEC PC-8801FA 定価¥168,000 ソフマップ特価¥
エプソン PC-286L STD-N 定価¥348,000 ソフマップ特価¥	エプソン PC-286L STD-S 定価¥318,000 ソフマップ特価¥	NEC PC-98LT model 11 定価¥238,000 ソフマップ特価¥	エプソン PC-286V STD 定価¥298,000 ソフマップ特価¥	SHARP X68000 セット 定価¥498,800 ソフマップ特価¥	アップル Macintosh Plus 定価¥398,800 ソフマップ特価¥
NEC PC-KD855 定価¥ 69,800 ソフマップ特価¥	NEC PC-KD854 定価¥ 87,800 ソフマップ特価¥	NEC PC-KD853 定価¥118,000 ソフマップ特価¥	NEC PC-KD861 定価¥138,000 ソフマップ特価¥	NEC PC-KD863S 定価¥118,000 ソフマップ特価¥	SHARP CU-14AD 定価¥ 84,800 ソフマップ特価¥
NEC PC-TV453N 定価¥138,000 ソフマップ特価¥	NEC PC-TV352 定価¥115,000 ソフマップ特価¥	NEC PC-TV451N 定価¥168,000 ソフマップ特価¥	NEC N-5913L 定価¥138,000 ソフマップ特価¥	TOEI FTO-12GTU-H 定価¥114,800 ソフマップ特価¥	TOEI FTC-12GTS-A1 定価¥ 99,800 ソフマップ特価¥
NEC PC-PR201H2 定価¥245,000 ソフマップ特価¥	STAR AR-2415 定価¥144,000 ソフマップ特価¥	NEC NM-9950II 定価¥245,000 ソフマップ特価¥	エプソン VP-1000 定価¥154,000 ソフマップ特価¥	NEC PC-PR101TL2 定価¥ 83,000 ソフマップ特価¥	STAR TR-240L 定価¥ 69,800 ソフマップ特価¥

★新品パソコンはあまりにも特価のため登載できません。店頭でお確かめ下さい!

●その他周辺機器・RAMボード・リボン等を取扱っております。

適応機種早見表

●A→アナログ入力
●D→デジタル入力

型式	サイズ	ブラウン管	解像度	ドットピッチ	入力方式	適応機種 88VA	PC-8801 FA/MA	PC-9801 UV/UX	VM21 /VX21	PC 286V
KD863S	15インチ	カラー	640×400	0.39	A	○	○	○	○	○
KD855	14インチ	カラー	640×400	——	A	△	○	※	※	※
KD854	14インチ	カラー	640×400	0.39	A	△	○	○	○	○
KD871	14インチ	カラー	640×400	0.31	A	○	○	○	○	○
KD861	14インチ	カラー	640×400	0.31	A	○	○	○	○	○
KD853	14インチ	カラー	640×400	0.31	A	△	○	○	○	○
KD862	14インチ	カラー	640×400	0.39	A	○	○	○	○	○
PC-TV453N	15インチ	TV付カラー	640×400	0.35	全て	○	○	○	○	○
PC-TV352	15インチ	TV付カラー	640×400	0.39	全て	○	○	○	○	○
PC-TV451N	15インチ	カラー	640×400	0.31	全て	○	○	○	○	○
FTC-12GTU-H	12インチ	カラー	640×400	0.28	D.A	△	○	○	○	○
FTC-GTS-AI	12インチ	カラー	640×400	0.35	D.A	△	○	○	○	○
CU-14AD	14インチ	カラー	640×400	0.31	A	○	○	○	○	○
N5913L	14インチ	カラー	640×400	0.31	D.A	△	○	○	○	○

●△ビデオの入力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●※専用高解像度ディスプレイをおすすめします。

これでもう自分で選べるぞ!!

PCシリーズ用プリンター機能別早見表

型式	用紙最大サイズ	熱転写	シリアルドット	カラー	黒	その他の機能
RP201V2	15インチ	×	○	○	○	PR201シリーズ最速
PR201H2	15インチ	×	○	○	○	
NH9950 II	15インチ	×	○	○	○	
PR201F2	15インチ	×	○	×	○	
PR101TL2	10インチ	○	×	○	○	101TLより1.5倍早く印字
PR406H	10インチ	○	×	×	○	10インチサイズ最速印字
PR406S	10インチ	○	×	×	○	スキャナプリンタ
AR2415	15インチ	×	○	×	○	トラクタフィーダ内蔵
TR24CL	A4	○	×	○	○	最低価格
YP-1000	15インチ	×	○	×	○	カットシートフィーダとトラクタが同時につけられる。
YP-800	10インチ	×	○	×	○	

中古パソコン1年保証

JADMA
社団法人
日本通信販売協会正会員

東京→2号店・5Fショップ 03·258·3156
大阪→1号店 06·647·0562

クレジットOK!!
中古

★中古だから現品限りの超特価。早い者勝ち!!

NEC PC-9801VX2 定価¥433,000 ¥198,000 箱、マニュアル、付属品(有) 他1台	NEC PC-9801VM2 定価¥415,000 ¥176,000 箱(無)、マニュアル、付属品(有)、他3台	NEC PC-9801VM21 定価¥390,000 ¥188,000 箱(無)、マニュアル、付属品(有)	NEC PC-9801UV2 定価¥318,000 ¥145,800 箱(無)、マニュアル、付属品(無)	NEC PC-9801M2 定価¥415,000 ¥131,500 箱(無)、マニュアル(無)、付属品(有)	NEC PC-9801E 定価¥215,000 ¥48,800 箱、マニュアル(有)、付属品(無)
NEC PC-98LT model 1 定価¥238,000 ¥113,800 箱(無)、マニュアル、付属品(有)、他4台	NEC PC-9801VF2 定価¥348,000 ¥119,800 箱(無)、マニュアル、付属品(有)、美品!!、他2台	NEC PC-9801F2 定価¥398,000 ¥89,800 箱(無)、マニュアル、付属品(有)、他4台	NEC PC-8801mkIISR/30 定価¥258,000 ¥78,500 箱(有)、マニュアル、付属品(有)	NEC PC-8801FH 定価¥168,000 ¥79,800 箱(有)、マニュアル、付属品(無)	NEC PC-8801MH 定価¥198,000 ¥108,500 箱(有)、マニュアル、付属品(無)美品!!
NEC PC-88VA 定価¥298,000 ¥158,500 箱(無)、マニュアル、付属品(有)	NEC PC-8801mkII/30 定価¥275,000 ¥39,850 箱、マニュアル(有)、付属品(無)	エプソン PC-286 model φSTD 定価¥357,000 ¥149,800 箱(無)マニュアル(有)	富士通 FM16βFDII 定価¥405,000 ¥185,500 箱(無)、マニュアル付属品(有) JISキーボード付、美品!!	富士通 FM R-60HD 定価¥725,000 ¥298,800 箱、マニュアル、付属品(有) 超美品!! 限定2台!! JISキーボード付	富士通 FM R-50 定価¥410,000 ¥248,000 箱、マニュアル(有) 付属品(無)
富士通 FM77AV40 定価¥228,000 ¥99,950 箱、マニュアル、付属品(有) 美品!!	富士通 FM77AV20 定価¥168,000 ¥84,500 箱、マニュアル、付属品(有)	富士通 FM-77L4 定価¥238,000 ¥53,800 箱(無) マニュアル、付属品(有)	富士通 FM-77D2 定価¥228,000 ¥34,350 箱(無) マニュアル、付属品(有) お買得品!!	富士通 FM-NEW7 定価¥99,800 ¥19,500 箱、マニュアル、付属品(有)	富士通 FM-8 定価¥218,000 ¥89,900 箱、マニュアル、付属品(無)
SHARP X1G model 30 定価¥118,000 ¥57,800 箱、マニュアル、付属品(有)	SHARP X1 turboIII 定価¥168,000 ¥74,800 箱、マニュアル、付属品(有)	SHARP X1 turboZ 定価¥218,000 ¥99,800 箱、マニュアル、付属品(有) 色、ブラック・オフィスグレー	SHARP X1F 定価¥98,900 ¥12,800 箱、マニュアル、付属品(無)	SHARP X68000 セット 定価¥498,800 ¥258,500 箱(無) マニュアル、付属品(有) 美品!!	ナショナル MSX2 Panasonic A1 定価¥29,800 ¥14,800 箱、マニュアル、付属品(有)

★その他の機種も在庫多数あります。日本一の在庫量!!

●中古パソコンの予約も受けつけています。

ビシバシ御相談下さい。!!

新品全製品 3年保証
メーカー保証1+ソフマップ保証2年

クレジットOK!
クレジット手続き完了後頭金なしですぐにお持ち帰り頂けます。

年に1度の総決算大処分市

高額買取り
即、現金にてお支払い
各店近郊の方
出張買取り致します。



■上記以外にも多数あり、御来店下さい。
■限定品につき品切れの場合はご容赦下さい。

お支払は現金書留か御振込でお願いします。
東京秋葉原店 三和銀行秋葉原支店 (普)104566
大阪日本橋店 三和銀行恵美須支店 (普)241811



2号店
(03)258-3156
■レンタルのおでんわは
(03)253-4226

株式会社 ソフマップ

営業時間：日・祭 AM9:00〜PM7:00 平日AM10:00〜PM8:00

本社 〒101 東京都千代田区外神田3-9-2 末広ビル
東京秋葉原店 〒101 東京都千代田区外神田3-15-7 シテイビル2F・5F
大阪日本橋店 〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 日本橋会館ビル2F

NEC・SHARP・star・TOEI 修理代理店

1号店
■中古パソコンとレンタルは
(06)647-0562
ガレージSHOP
■新品パソコンは
(06)647-3510

年中無休

あなたのAV 売ります。買います。交換します。

安く！ 高く！ ほしいものと

社団法人 日本通信販売協会正会員

新品2年保証付 メーカー保証1年＋ソフマップ保証1年

ビデオ・CD・LD・スピーカー・ステレオ・コンポ他なんでも買取りいたします。

下取り交換大歓迎

（掲載商品はほんの一例です。その他はお問い合せ下さい。）

あなたが新しく欲しい商品	あなたが下取りに出す商品＋交換差額
ビクター S-VHS HR-S8000 定価￥240,000 CALL	下取商品名 / 交換差額金 ●ビクター HR-S7000＋￥ 90,000 ●ビクター HR-D530 ＋￥145,000 ●ビクター HR-D75 ＋￥145,000 ●ビクター HR-D380 ＋￥150,000
三菱 S-VHS HV-V36 定価￥238,000 CALL	下取商品名 / 交換差額金 ●三菱 HV-F35 ＋￥ 90,000 ●三菱 HV-F33 ＋￥120,000 ●三菱 HV-F23 ＋￥105,000 ●東芝 A-990SV＋￥ 80,000
27%off SONY EDV-9000 定価￥295,000 ￥210,000	下取商品名 / 交換差額金 ●SONY EDV-5000 ＋￥120,000 ●SONY SL-HF3000 ＋￥140,000 ●SONY SL-HF1000D＋￥155,000 ●SONY SL-HF701D ＋￥165,000
SONY MDP-801 定価￥168,000 CALL	下取商品名 / 交換差額金 ●SONY LDP-550＋￥ 96,000 ●SONY LDP-750＋￥ 90,000 ●SONY LDP-730＋￥100,000 ●パイオニアCLD-70 ＋￥ 85,000
パイオニア CLD-99S 定価￥158,000 CALL	下取商品名 / 交換差額金 ●パイオニア CLD-70 ＋￥75,000 ●パイオニア LD-9200D＋￥85,000 ●パイオニア CLD-9000＋￥90,000 ●パイオニア LD-8200 ＋￥85,000 ●ソニー LDP-730 ＋￥80,000

三菱 HV-F33 定価￥160,000 特別価格￥112,000 30%OFF	ソニー EDV5000 定価￥189,000 特別価格￥138,000 27%OFF	ナショナル SVHS NV-DS1 定価￥238,000 特別価格￥ CALL
日立 SVHS VT-Z70 定価￥238,000 特別価格￥159,000 33%OFF	NEC SVHS VC-DS1000 定価￥220,000 特別価格￥154,000 30%OFF	東芝 SVHS A-990SV 定価￥238,000 特別価格￥169,000 29%OFF
ナショナル HiFi NV-F1 定価￥100,000 特別価格￥74,000 26%OFF	ソニー EV-S800 定価￥198,000 特別価格￥142,000 28%OFF	ビクター HR-D75 定価￥118,000 特別価格￥86,000 27%OFF
SHARP SANYO HITACHI NEC HQ-VTR 特別価格￥42,000	パイオニア CLD-77 定価￥129,800 特別価格￥ CALL	パイオニア LD-7700S 定価￥138,000 特別価格￥ CALL
ヤマハ CDV-1000 定価￥119,800 特別価格￥ CALL	ソニー MDP-AV1 定価￥124,800 特別価格￥92,000 26%OFF	三菱 33C-CZ1 定価￥358,000 特別価格￥254,000 29%OFF
ビクター AV-290S 定価￥240,000 特別価格￥175,000 27%OFF	ソニー KS27HVIS 定価￥278,000 特別価格￥206,000 26%OFF	ナショナル TH-29M2 定価￥330,000 特別価格￥244,000 26%OFF
パイオニア SD-29M 定価￥275,000 特別価格￥206,000 25%OFF	ナショナル NV-MS1 set 定価￥289,600 特別価格￥ CALL	ナショナル NV-MCS1 set 定価￥279,900 特別価格￥ CALL
ソニー CCD-V90 set 定価￥271,000 特別価格￥203,000 25%OFF	ソニー CCD-V50 set 定価￥221,000 特別価格￥145,000 34%OFF	ビクター GR-S55 set 定価￥275,000 特別価格￥185,000 33%OFF
ソニー LBT-V715 定価￥156,000 特別価格￥115,000 26%OFF	パイオニア Private CD550 定価￥179,800 特別価格￥134,000 26%OFF	サンスイ Eコンポ500i 定価￥188,000 特別価格￥134,000 29%OFF

●掲載商品はほんの一例です。その他はお問い合せ下さい。
●商品の値段は変動する場合がありますのでお問い合せ下さい。

特別高額買取り

1K＝1,000円 15K＝￥15,000

機種名	金額	機種名	金額	機種名	金額
レーザーディスク		HV-V36	140K	サンスイ	
パイオニア		HV-F23	80K	DT-1000i	100K
CLD-99S	80K	東芝		A&D	
LD-7700S	60K	A990SV	100K	D-930	65K
CLD-77	60K	シャープ		D-9000	70K
SONY		VC-D100X	80K	SONY	
MDP-801	90K	VC-F20	65K	DTC-1000ES	80K
MDP-AV1	60K	ED-Beta		テクニクス	
S-VHS		SONY		SV-D1000	80K
ビクター		EDV-9000	160K	ビクター	
HR-S8000	130K	EDV-5000	80K	XD-Z1100	80K
日立		DAT		CDプレーヤー	
VT-Z70	85K	ケンウッド		パイオニア	
VT-Z50	65K	DX-2200SR	70K	PD-707V	45K
三菱		NEC		ヤマハ	
HV-F35	90K	KD-1000	70K	CDV-S100	30K

中古買取り目安価格表

機種名	金額	種種名	金額	機種名	金額	機種名	金額	機種名	金額	機種名	金額	機種名	金額
ビデオ		SL-HF1000D	55K	HV-F22	30K	SONY		DCD-1100	15K	D-30	10K	CD-450	15K
ナショナル		SL-HF701D	40K	HV-F21	30K	MDP-9	45K	DCD-1300	15K	D-100	15K	CD-100X	15K
NV-FS1	75K	SL-HF705	40K	HV-F31	35K	LDP-330	35K	DCD-1500	20K	CDP-510	10K	CDX-700	15K
NV-F21	35K	SL-HF900	50K	HV-F32	40K	LDP-525	20K	DCD-1700	30K	D-700	10K	CDX-700D	20K
NV-F30	35K	SL-HF900MKII	50K	HV-F33	60K	LDP-530	30K	DCD-1800R	40K	D-50MKII	10K	CD-550	15K
NV-F1	35K	SL-HF3000	90K	レーザーディスク		LDP-550	35K	DCD-3300	40K	CDP-222-ES	20K	CDX-900	20K
NV-D21	40K	ビクター		パイオニア		LDP-730	30K	ケンウッド		CDP-333ESD	30K	CD-750	20K
NV-1000HD	60K	HR-D530	40K	LD-7200D	30K	LDP-750	40K	DP-770	15K	CDP-303ES	30K	CDX-900D	25K
NV-D2000	60K	HR-D380	35K	LD-8200D	30K	LDP-515	25K	DP-990D	20K	CDP-555ESD	40K	CD-1000	25K
NEC		HR-S7000	80K	LD-9200D	30K	ヤマハ		DP-1100	35K	CDP-502ES	35K	CD-2000	40K
VC-DS1000	85K	HR-D470	35K	CLD-70（CDV対応版）	45K	LV-X1-デジタル	20K	パイオニア		CDP-553ESD	40K	CDX-2200	50K
SONY		HR-D755	30K	LD-X710	35K	CLV-1000D	35K	PD-7050	25K	ヤマハ		CDX-2000	60K
SL-HF501D	35K	三菱		CLD-7	35K	CLV-1	35K	PD-7070	30K	CDX-305	10K	テクニクス	
SL-HF507	25K	HV-F11	35K	LD-8100	30K	CDプレイヤー		PD-8070	40K	CD-X3	10K	SL-P720	15K
SL-HF505	25K	HV-F10	30K	LD-S1	120K	デンオン		SONY		CDX-500	10K	SL-P1000	30K

●この買取り価格は2月10日現在の価格です。
●商品の状態により価格は変動します。

ここに掲載されていない商品も買取りいたしますのでお電話又は葉書にてお問い合せ下さい

★★★一流メーカー各種家電製品新品（テレビ・冷蔵庫etc.）パラボラアンテナも取扱っております。★★★

優良中古販売（全商品完全チェック済み!!安心の3ヶ月～6ヶ月保証付）

- ●HQビデオ…………￥20,000～
- ●HiFiビデオ…………￥43,000～
- ●CDプレイヤー…………￥10,000～
- ●LDプレイヤー…………￥25,000～
- ●サラウンドプロセッサー ￥15,000～
- ●ビデオセレクター……￥ 9,800～
- ●プリメインアンプ…………￥ 9,800～
- ●テープデッキ…………￥ 4,800～
- ●スピーカー…………￥ 4,800～
- ●コンポー…………￥15,000～
- ●プレーヤー…………￥ 4,800～
- ●チューナー…………￥ 9,800～

超低金利クレジット!!

●頭金なし月々￥3,000より最高60回まで
●ボーナス併用、ボーナス一括払いもできます。

比較してみて下さい。

支払回数	1	3	6	12	18	20	24	30	36	48	60
他社金利	3	4	5	9	12	13	16	19	21	28	35
ソフマップ金利	1.5	2	3	6	9.5	11	12	15	18	24.5	20.5

新品・中古 下取り差額金のクレジットもOK!!

お申し込み・お支払い方法

●現金お支払いの場合――銀行振込又は現金書留にてお願いいたします。入金確認後、即日配達致します。

振込先
■東京秋葉原店 三和銀行秋葉原支店(普)22222(株)ソフマップ
■大阪日本橋店 三和銀行恵美須支店(普)241811(株)ソフマップ

●商品着払いの場合――商品到着時にお支払い下さい。(手数料￥1,000)一部商品除く。
●クレジットの場合――まずお電話にてお申し込み下さい。申し込み用紙を送付いたしますので必要事項ご記入の上、ご返送下さい。手続完了後、即日配達いたします。(店頭ご来店の方はその場でスピード審査、お持ち帰り出来ます。要 身分証明書/免許証/保健証/社員証(写真入)/印鑑)

お売りになりたい方は……

●電話にてお申し込みの上、着払いにて商品をどんどんお送り下さい。到着後、振込み又は現金書留にてご送金いたします。
●直接、店頭にお持ち下されば、査定後、その場で現金にてお支払いいたします。(要 身分証明書/印鑑)
※20才未満の方の場合は保護者の承諾書が必要ですので必らずお持ち下さい。

万全の保証/アフターサービス

新品全商品メーカー保証1年＋ソフマップ保証1年の安心、安全な2年保証付（1週間以内の不良は交換いたします）

A 下取り買取り電話1本 電話にて、すべての商品を査定できます。

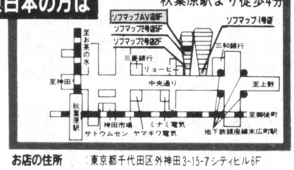
B どこよりも高い買取り値 当店で販売もしくは交換した商品は特別に高額買取り保証します。

C 出張買取りいたします。（一部商品を除く）

D 商品は着払いでどんどんお送り下さい。

東日本の方は

秋葉原駅より徒歩4分



お店の住所　東京都千代田区外神田3-15-7シティビル6F

●東日本の方の送り先
東京(03)253-4025
〒101 東京都千代田区外神田3-9-2 末広ビルB1

●西日本の方の送り先
大阪(06)647-0562
〒556大阪市浪速区日本橋5-12-9日本橋会館ビル2F

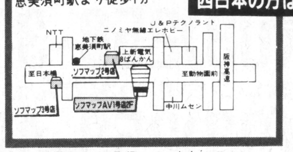
株式会社ソフマップAV

営業時間　日・祭AM10:00～PM7:00　平日AM11:00～PM8:00

24時間見積り注文FAX東京03(253)4228/大阪06(647)0582

西日本の方は

恵美須町駅より徒歩1分



●AVは1号店のみで取扱っています!!

お店の住所
〒556大阪市浪速区日本橋5-12-9日本橋会館ビル2F

郵便はがき

恐れ入りますが、40円切手をはってください

104-□□

（受取人）

東京都中央区
銀座7-14-16 太陽銀座ビル1F

株式会社ハッカー・インターナショナル
HACKER'S CLUB

運営事務局 行

WELL COME TO
THE HACKER'S CLUB !!

- HACKER'S CLUBは、皆様が何に興味を持ち何を望んでいるかを的確に把握し、皆様がほんとうに必要としている知的情報、価格情報を随時提供します。
- HACKER'S CLUBは、遊び感覚を貪欲に求める皆様の欲求を十二分に満足させることに全力を傾注します。
- HACKER'S CLUBは、パソコンやファミコンの情報のみに限定せず、皆様の幅広いニーズに応えるために総力を結集します。

（注）HACKER'S CLUBの会員は、特別メンバーズと異なり、入会金、年会費などは、一切いただきません。また、特別メンバーズは、本クラブに入会いただいた方の中から随時募集致します。特別メンバーズへの入会は有料で、入会後は、特別メンバーズのみに提供される情報サービスと各種の優待サービスを、格安で受けることができます。

☆メンバーズ ナンバー（※この欄は事務局で記入します。）

メンバーズNo.	入会年月日 昭和　　年　　月　　日

☆入会するに際しての注意事項

◎一般の方のメンバーズ・カードは発行致しておりません！
メンバーズNo.は、ご案内を差し上げる際に宛名の下に記入されておりますので、切り取ってたいせつに保存しておいてください。今後何かと役に立ちます。

◎住所が変わった場合は、必ずメンバーズ　を記入のうえ、官製はがきで事務局あてに通知してください。電話、その他の方法による通知は受け付けておりませんのでご注意ください。

HACKER'S CLUB入会申し込み書

フリガナ お 名 前	性別	男 ・ 女
	年齢	歳
フリガナ ご住所（〒　　）		
電話（ご自宅）　　　　（お勤め先）		
職業（職種を詳しくお書きください。学生の方は、学校名・学科名・学年をお書きください。		
お持ちのパソコンの機種名	ファミコンの有無 1.有　2.無	
パソコンのゲームソフトを何本お持ちですか？（　　本） ファミコンのゲームソフトを何本お持ちですか？（　　本）		
どんな機能をもったパソコンが欲しいと思いますか？		
どんな情報が欲しいと思いますか？		

ハッカー
週刊漫画ゴラク増刊 3月3日号
毎月1回 18日発行
昭和63年3月3日発行
発行人・阿部林一郎
編集人・松坂邦義
発行所 株式会社日本文芸社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-8
電話03・294・8931
振替 東京 8-73081番
No.19
定価550円

雑誌20559 3/3　T4912055903556

図書印刷株式会社印刷 Printed in Japan